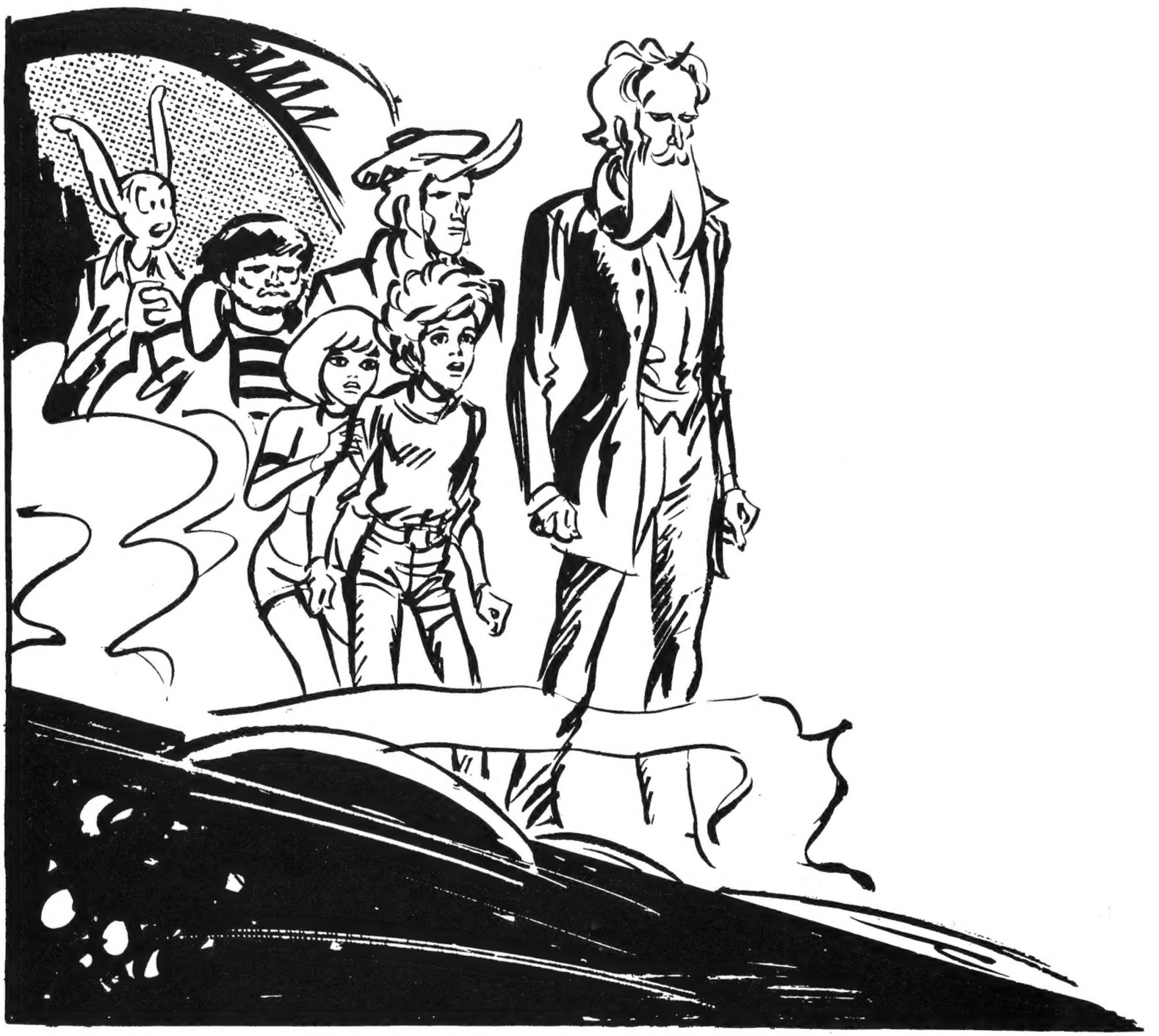
PHENIX

revue internationale de la bande dessinée

7e ANNEE – MENSUEL – N° 30 - PRIX 6 F



SOMMAIRE

Le retour d'Ulysse, par Pierre Couperie	3
Ulysse, par Lob et Pichard	9
Underground, par J.-P. Dionnet	16
Shazam Awards, par J.-P. Dionnet	18
Anita, par Guido Crepax	19
Le Fandom américain, par J.-P. Dionnet	23
Mort Cinder, par A. Breccia et D. Hoesterheld	25
Ailleurs, par Nikita Mandryka	38
Kaza le martien, par Edouard François	39
Ailleurs, par Nikita Mandryka	42
Bob et Bobette de Willy Vandersteen, par Numa Sadoul	43
Ailleurs, par Nikita Mandryka	48
Vuzz, par Philippe Druillet	51
Super Hero, par J.-P. Dionnet	57
L'Encyclopédie Mondiale de la bande dessinée, par P. Couperie, H. Filippini et C. Moliterni	58
Echos, par Henri Filippini	63
Garde de J.-C. Forest	

Fondateur-directeur de la publication : Claude Moliterni. Edition-Administration : Dargaud-Editeur, 12, rue Blaise-Pascal, 92201 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 747-77-00. Publicité : Publiart, 16, rue Guillaume-Tell, 75017 Paris. Tél. : 754-33-80. Imprimé par S.N.I. Paris. Comité de rédaction : Pierre Couperie - Edouard François - Claude Moliterni. Maquette : Claude Le Gallo. Mise en pages : Claude Moliterni.

Secrétaire de rédaction : Michel Lieuré.

Correspondants : U.S.A. : David Pascal (I.C.O.N.). Belgique : André Leborgne (C.A.B.D.). Suisse : Francisco de la Fuente. Italie : Rinaldo Traini (Immagine), Gli Amici del Fumetto. Espagne : Luis Gasca. Suède : Sture Hegerfors (Swedish Academy of Comic strip). Hollande : Het Stripchap. Japon : Kosei Ono. Yougoslavie : Irvin Rustemagic. Finlande : Heikki Kaukoranta. Portugal : Vasco Granja. Brésil : Enrique Lipszyc. Argentine : David Lipszyc. Canada : Robert La Palme.

Dépôt légal : 4e trimestre 1973. Prix du numéro : 6 F. Abonnement annuel (11 numéros) : 59 F. Etranger : 89 FF.

Reproduction des textes, photos, illustrations, même partielle, strictement interdite.

C.C.P. Paris 235.28 Dargaud-Phénix.

La direction de Phénix n'est pas responsable des manuscrits ou documents qui lui sont adressés. Les opinions émises par nos collaborateurs sont strictemnet personnelles, elles n'engagent donc que leurs signatures.

AAAAAAAAAA
MMMMMMMM
MOIST
AAAAAAAAA

Il y a quatre ans, Ulysse, fils de Laërte, roi d'Ithaque, descendait aux Enfers. A ce jour, on ne l'a pas revu, la direction de « Charlie » ayant été moins magnanime que les dieux infernaux. Le chagrin de Pénélope n'avait d'égal que celui des amateurs, qui pleuraient la disparition d'une remarquable bande dessinée due aux génies conjugués des trois célèbres aèdes, Homère, Jacques Lob et Georges Pichard.

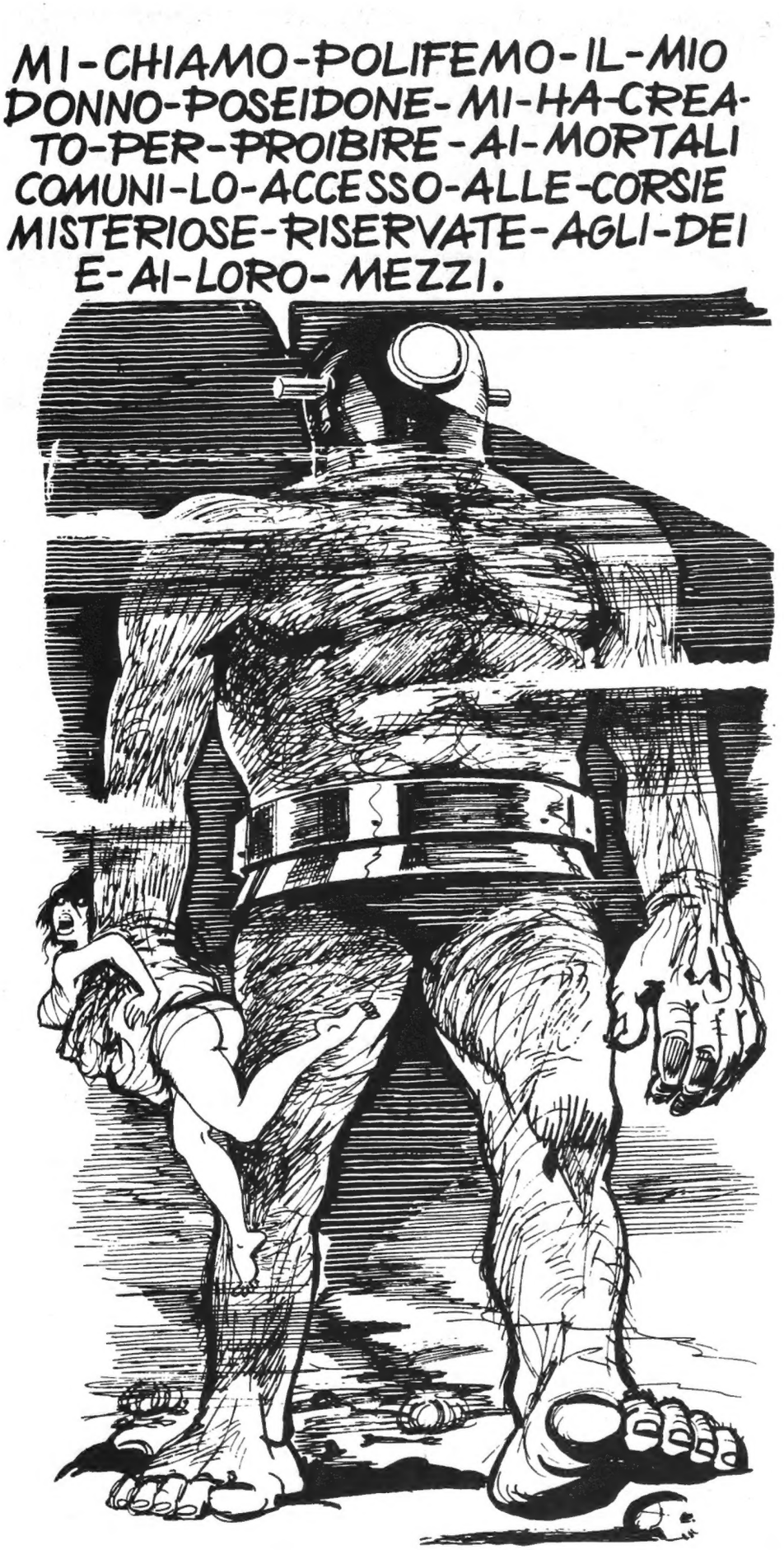
Selon les renseignements aimablement fournis par Jacques Lob lui-même, tout est parti d'une initiative du Club français du Livre, qui désirait présenter dans « Liens », son bulletin mensuel, une adaptation de l'Odyssée en bande dessinée, à raison d'une ou deux pages par mois et réédition en album. La réalisation fut confiée à G. Pichard, qui demanda à J. Lob d'assurer l'adaptation du texte ; c'était en 1966 ou, plus probablement, 1967. Il n'en fallait pas plus pour que la fantaisie poétique, si évidente dans toute l'œuvre de Lob, prenne aussitôt son vol, sans qu'il se soit trop demandé ce que le C.F.L. attendait réellement. « Il me semblait intéressant de conserver la trame générale initiale, tout en la transcrivant sous une optique science-fiction qui m'était chère : les « Dieux » extra-terrestres, la confrontation d'Ulysse et de ses compagnons avec les représentants d'une civilisation (ou de plusieurs civilisations) immensément plus évoluée techniquement, sinon moralement. Ces « dieux » sont bien proches de nous ! Tout cela en conservant bien sûr le caractère épique et merveilleux des aventures d'Ulysse. »

Où l'on fut bien surpris, c'est au C.F.L. en recevant les deux premières planches réalisées par Pichard : c'était une adaptation littérale, que l'on y avait espéré... « Pichard et moi étions trop excités par notre sujet pour faire machine arrière et revenir à une adaptation « plate » dont pour ma part, en tant que scénariste, je ne voyais pas l'intérêt. » Donc Ulysse semblait devoir descendre une troisième fois au royaume des Ombres (1). Mais Giovanni Gandini, ayant acheté « Ténébrax » pour «Linus» et cherchant d'autres œuvres des mêmes auteurs, Lob lui parla d'Ulysse, dont le premier épisode sortit en Italie en juillet 1968, dans « Linus », où il n'eut pas de suite immédiate.

Peu après — c'était au temps où « Charlie » se préparait et où G. Gandini projetait de son côté une édition française de « Linus » — M. Delfeil de Ton demandait à publier « Ulysse », laissant entendre que « Charlie » était ce futur « Linus » français et que Gandini était d'accord. C'était faux, et quand « Ulysse » parut dans « Charlie » au début de 1969, il se ferma « Linus » du même coup. Dix mois plus tard, la direction de « Charlie » manœuvrait pour évincer Jacques Lob, accompagnant ces manœuvres de calomnies pénibles. Ainsi s'achevait brutalement, dans le regret et l'indignation de tous, au bout de sept épisodes, une série qui est, pour moi, la plus brillante qui soit sortie de l'imagina-

---

1. Ulysse descend une première fois aux Enfers dans l'Odyssée, et il est à présumer qu'il y est allé une deuxième fois, et pour de bon, à sa mort !

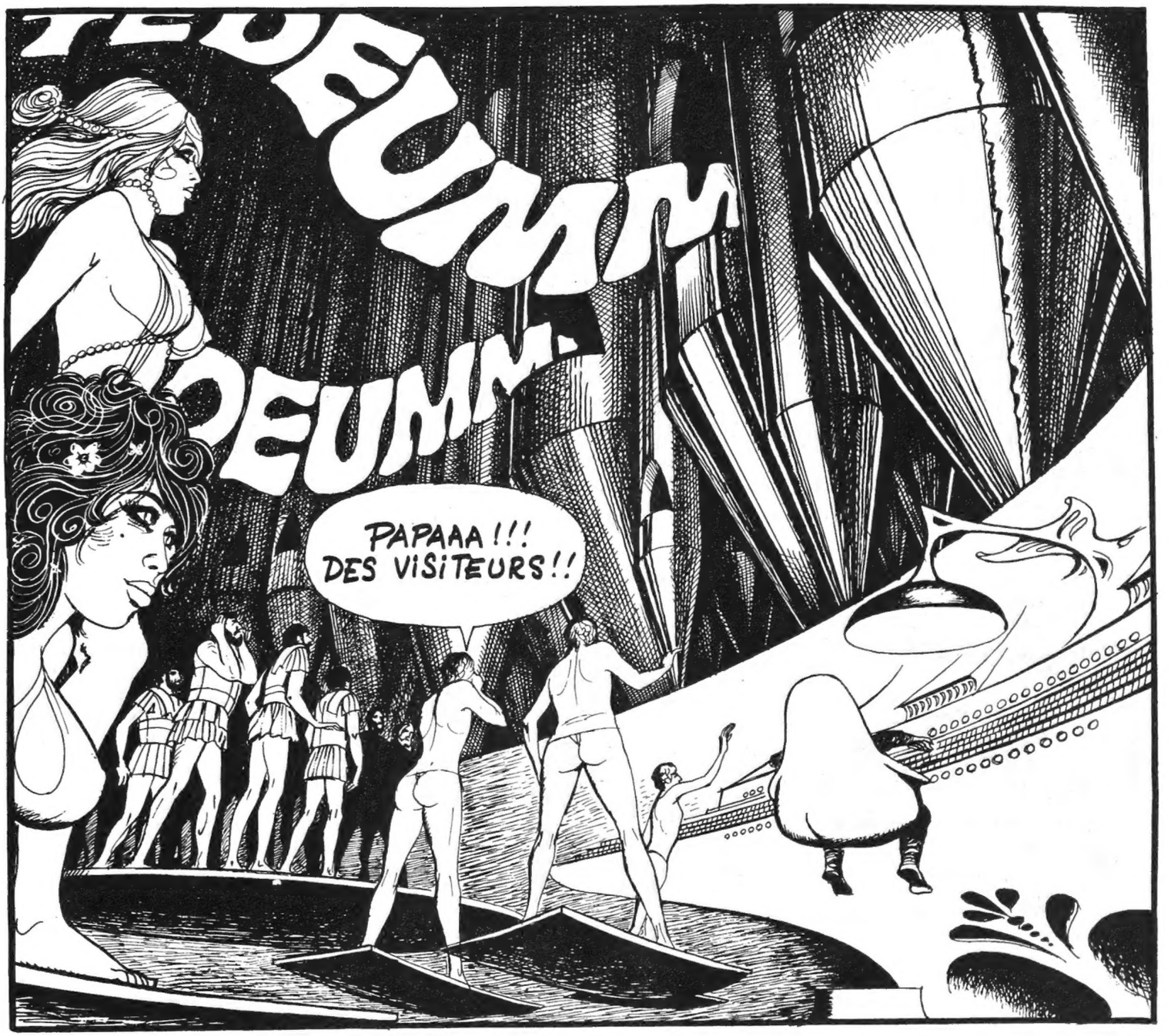


Polyphème.

tion de Jacques Lob et de la plume de Georges Pichard.

L'adaptation de l'Odyssée par Lob pouvait surprendre les dirigeants du C.F.L., car elle bouleverse l'ordre des chants homériques. On sait que, pour une œuvre vieille de 2 700 ans, l'Odyssée est d'une structure étonnamment moderne : elle démarre à côté du sujet, montrant Ithaque en l'absence de son roi, et les aventures de son fils Télémaque, parti à sa recherche et revenant bredouille. Puis l'auteur — j'allais dire la caméra — nous fait découvrir Ulysse bien tranquille chez un peuple hospitalier où il a fait naufrage, et c'est là, par une série de flash backs, que nous apprenons les épreuves et les exploits du héros, dont les navigations sont, en fait, terminées à ce moment-là. En troisième partie, ses hôtes ramènent Ulysse chez lui, et c'est sa lutte pour reprendre son trône et sa femme. Lob adopte une narration beaucoup plus linéaire en s'attaquant d'emblée aux chants centraux, au noyau de l'épopée, les navigations d'Ulysse, qu'il prend à leur début logique : le rembarquement des Grecs après la prise de Troie. Et, parmi ceux qu'emporte la nef d'Ulysse, il place, « non sans tendresse » dit-il, Homère lui-même, correspondant de guerre sur le front de Troade. Dès lors il suit l'ordre des épisodes : le cyclope Polyphème, le bref séjour chez le dieu des Vents Eole ; il saute l'épisode sanglant des Lestrygons pour passer directement aux pièges de Circé puis à la descente chez Hadès, dieu des morts, en plaçant toutefois avant cette descente la rencontre avec les Sirènes qui, chez Homère, vient après. « Ulysse » en est resté là dans « Charlie ». Que restait-il à traiter ? Le massacre des vaches du Soleil, la mort des compagnons d'Ulysse, la rencontre avec Charybde et Scylla, le séjour chez Calypso puis chez les Phéaciens, enfin les luttes du retour. Il semblerait donc que les épisodes se prêtant le mieux à une transposition en science-fiction aient été, dans l'ensemble, déjà traités. Mais je suis sûr que l'ingéniosité de Jacques Lob répondra à ce défi en prouvant mon erreur.

Car c'est bien de science-fiction qu'il s'agit. Les dieux sont des extra-terrestres de races variées ; les uns sont parfaitement humains, d'autres ont des oreilles pointues, ou des écailles ; l'un d'eux, Héphaïstos sans doute, est déguisé en autoclave. Ils sont là pour accélérer l'évolution de l'humanité vers une phase supérieure. Une partie de leur base, au sommet de l'Olympe, peut se détacher et voler, telle une gigantesque soucoupe. Mais l'évolution de l'humanité est bien lente, et les

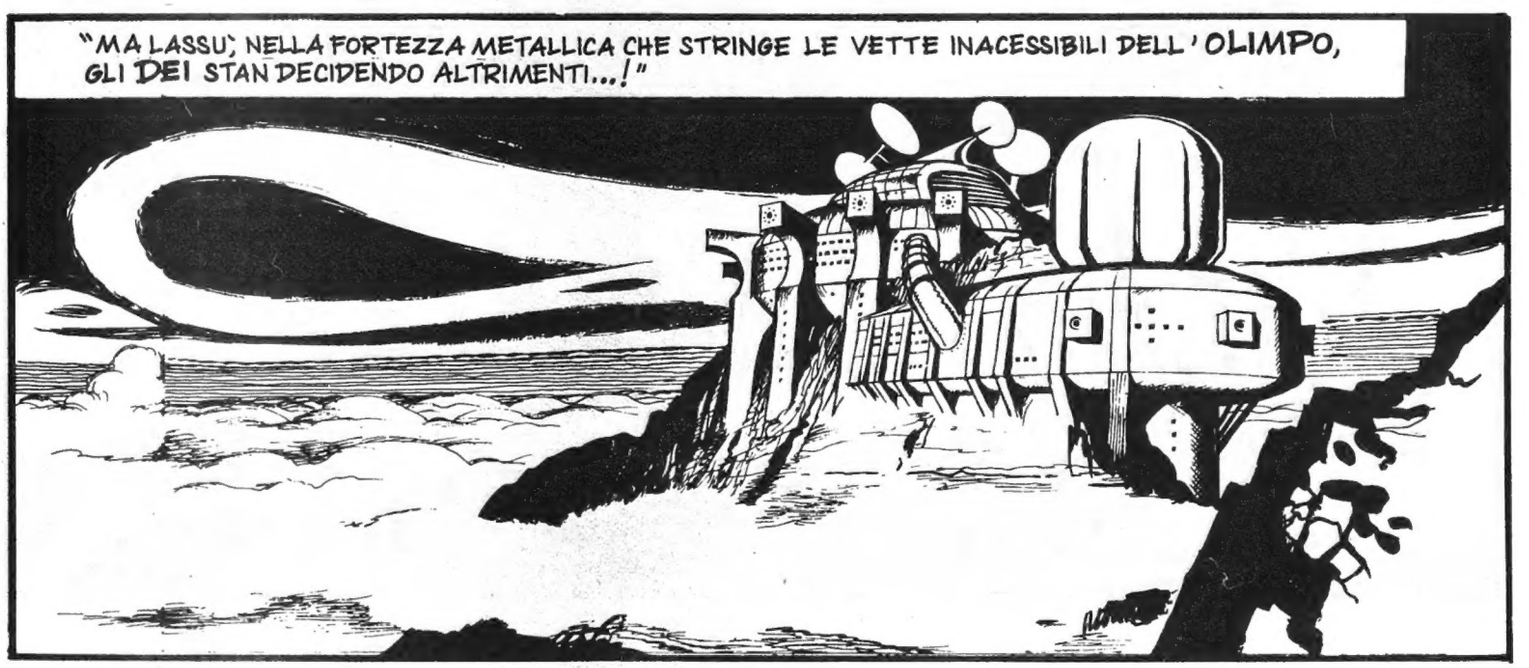


L'orgue d'Eole.

dieux s'ennuient. Vautrés tous ensemble sur les coussins d'une vaste salle de projection où ondulent les courbes — divines, bien entendu — des déesses, ils l'observent, cette évolution, sur super-grand écran. Quand le spectacle languit, ils auraient un peu tendance à manipuler la situation pour relancer l'intérêt... Et justement, la guerre de Troie terminée — « ça, c'était un spectacle super » comme dit Arès — la qualité du programme faiblit... Malgré la réticence de Zeus et l'opposition d'Athéna, on décide de susciter quelques mésaventures à cet Ulysse qui navigue tranquillement en soupirant pour sa femme. On le pousse dans la partie interdite de la Méditerranée, celle où les extra-terrestres ont divers établissements. Et c'est la rencontre avec leur sentinelle, le cyclope Polyphème ,androïde géant équipé d'un laser dont la destruction aveugle Homère (qui prend cela avec philosophie : « ça m'aidera à trouver un éditeur ») pendant que Poséïdon crie au « sabotage industriel ». L'île d'Eole est une forteresse bâtie autour d'un orgue titanesque dont joue le « dieu », gras et antipathique. C'est là peut-être le plus bel épisode de la série, par les jeux aériens des filles d'Eole et des compagnons d'Ulysse, l'invention graphique de Pichard, l'invention verbale

OH, VEH, IL SIGNORE DEGLI ABISSI VA SULL'AVENTINO!
QUI SI FAN DELLE GRAN CIANCE. IO TORNO IN DITTA PER PUNIRE PERSONALMENTE QUEI GAGLIOFFI. L'OCEANO NE INGOIERA' FIN LE BRA-CHE!
FERMATI! E' L'ASSEMBLEA CHE DEVE DECIDERE DEMOCRATICAMENTE.

Les dieux. Debout : Zeus et Athéna ; à gauche : Artémis, Poséïdon ; Amphytrite, Arès à droite.



La base des dieux sur l'Olympe. A gauche, dans son berceau, le grand astronef circulaire.

de Lob : le vole-amour, le chevauche-taquin, le bise-que-veux-tu, qui rappellent tous ces vocables merveilleux qui faisaient le charme de « Submerman ». L'outre pleine de vent donnée à Ulysse par le dieu, chez Homère, devient ici image, à peu près de primitifs qui n'ont évidemment pas compris que le dieu leur donnait en fait un réacteur, par une cruelle plaisanterie. Circé est une droguée sadique ; son trône, son lit sont environnés de tout un matériel de perfusion où coulent goutte à goutte tous les hallucinogènes du Cosmos. Ulysse lui résiste parce qu'Hermès, messager des dieux, muni d'un réacteur dorsal, lui a porté l'antidote (« deux comprimés matin et soir, et ne pas dépasser la dose prescrite »). Les sirènes ont peut-être été victimes d'une greffe d'organes opéré par Poséïdon. Quant à Hadès et Perséphone, ils stockent dans leur château souterrain les archives cinématographiques de la planète, qui retracent son évolution. Ulysse déclenche par hasard le spectacle ; devant ces images impalpables, terrifiantes, où ils reconnaissent, tout à la fin, la guerre de Troie et leurs compagnons morts, Ulysse et ses hommes se croient automatiquement chez le dieu des Enfers. Ils y découvrent aussi l'ascenseur, judicieusement défini comme « une machine à voyager dans les puits » (non moins judicieusement, un des hommes observe : « quel intérêt y a-t-il à voyager dans un puits ? »). Comme on l'a déjà deviné, il y a autant d'humour que de poésie dans cette adaptation de l'Odyssée. Eole joue un Te Deum sur son orgue prodigieux... Homère déclare, au début, avoir recueilli mises au point, témoignages et interviews sensationnelles... Zeus sort du célèbre tableau d'Ingres et boit une sorte de Coca-Cola... Un des compagnons d'Ulysse s'appelle Onasses,

NOUS PERDIMES CONNAISSANCE... CEPENDANT, JE GARDE LE SOUVENIR D'UN LIEU ÉTRANGE ET D'UN PERSONNAGE ENCORE PLUS EFFRAYANT QUE LES DEUX AUTRES
REGARDEZ, TRITONS, VOS FUTURES COMPAGNES

Poséïdon va opérer les sirènes.

Ulysse.

nom que l'on chercherait en vain, à l'index alphabétique des poèmes homériques, entre Oloossonne et Onchestos. Un autre s'appelle Othon : sans doute a-t-il une grosse moustache et travaille-t-il à « Pilote » plutôt qu'à Ithaque.

L'homogénéité parfaite, si souvent observée, entre le travail de Lob et celui de Pichard, n'a jamais été aussi fructueuse que dans « Ulysse ». Aux inventions de Lob répondent celles de Pichard : les costumes et les attributs des dieux, l'allure terrible de Poséïdon, avec son scaphandre cornu, de Perséphone, de Oadès, le jardin vénéneux de Circé, sa chambre, les paysages méditerranéens, les hallucinations d'Ulysse, l'étonnant design des fauteuils chez Hadès, les danses aériennes des filles d'Eole, le visage d'Ulysse, grave, intense, un peu triste, presque d'un Christ parfois, la pureté du trait et des noirs, si caractéristiques de l'art de Pichard, dont la maîtrise a donné à l'histoire à la fois sa propre part de poésie et son caractère vécu, réel, convaincant. On ne peut que se réjouir de voir une telle équipe reprendre un tel sujet.

Pierre COUPERIE

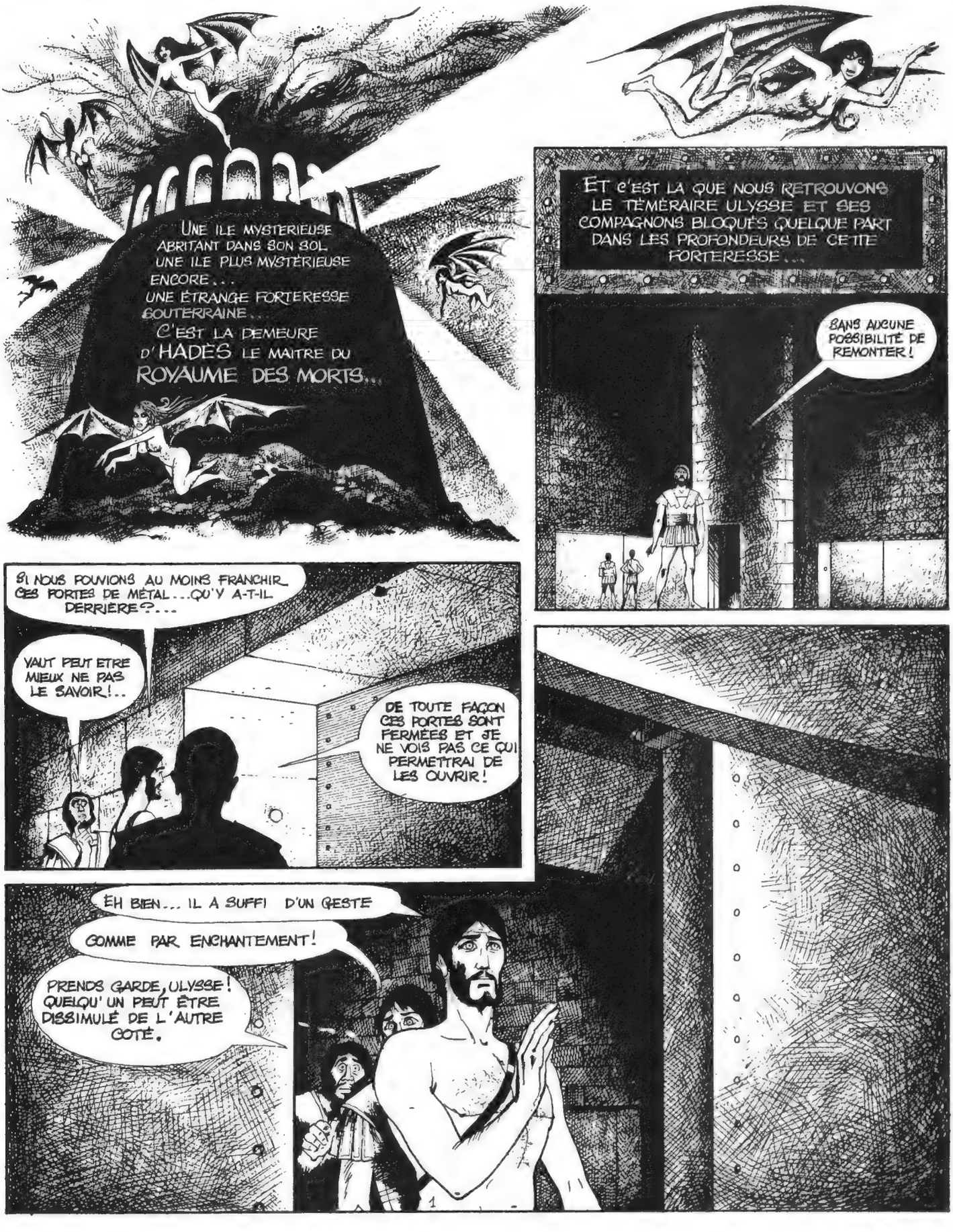
La danse aérienne des filles d'Eole.

PUBLICATION D'ULYSSE

1er épisode (Polyphème). Linus nº 40, juillet 1968. 16 pages. Charlie nº 1, février 1969. 7 pages. Charlie nº 2, mars 1969. 9 pages.
La forteresse des Vents. Charlie nº 3, avril 1969. 16 pages.
Ne rendez pas les hommes fous. Charlie nº 5, juin 1969. 9 pages.
La source des rêves. Charlie nº 6, juillet 1969. 9 pages.
Au large de l'îlot blanc. Charlie nº 7, août 1969. 8 pages.
L'île des ténèbres. Charlie nº 9. octobre 1969. 9 pages.
La demeure d'Hadès. Charlie nº 10, novembre 1969. 7 pages.

ULYSSE
HOMERE-LOB-PICHARD

la demeure d'hadès

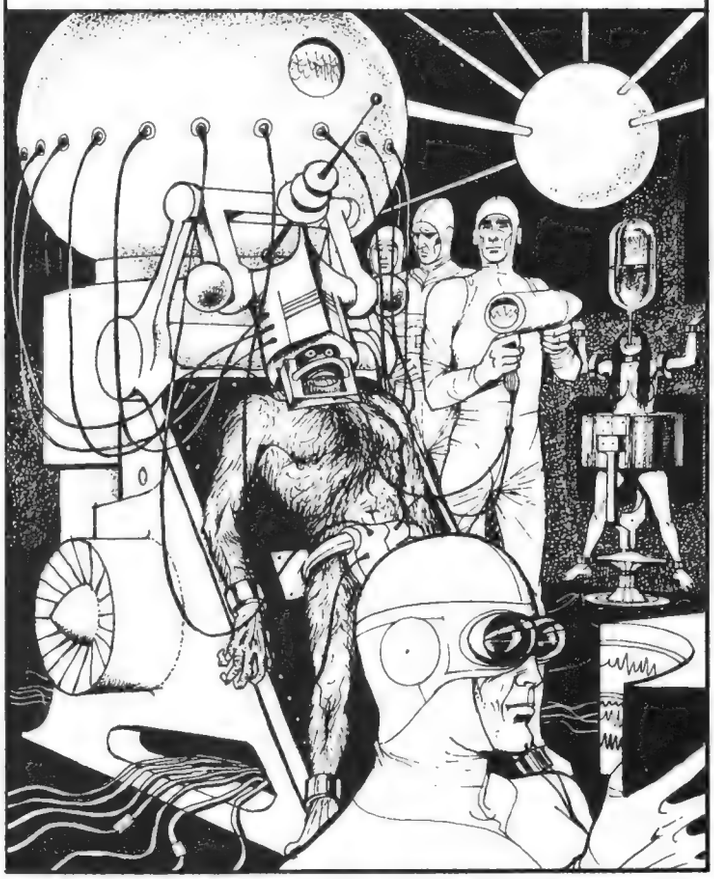

UNE ILE MYSTERIEUSE ABRITANT DANS SON SOL UNE ILE PLUS MYSTÉRIEUSE ENCORE...
UNE ÉTRANGE FORTERESSE SOUTERRAINE..
C'EST LA DEMEURE D'HADÈS LE MAITRE DU ROYAUME DES MORTS...
ET C'EST LA QUE NOUS RETROUVONS LE TÉMÉRAIRE ULYSSE ET SES COMPAGNONS BLOQUÉS QUELQUE PART DANS LES PROFONDEURS DE CETTE FORTERESSE...
SANS AUCUNE POSSIBILITÉ DE REMONTER!
SI NOUS POUVIONS AU MOINS FRANCHIR CES PORTES DE MÉTAL...QU'Y A-T-IL DERRIERE?...
VAUT PEUT ETRE MIEUX NE PAS LE SAVOIR!..
DE TOUTE FAÇON CES PORTES SONT FERMÉES ET JE NE VOIS PAS CE QUI PERMETTRAI DE LES OUVRIR!
EH BIEN... IL A SUFFI D'UN GESTE
COMME PAR ENCHANTEMENT!
PRENDS GARDE, ULYSSE! QUELQU'UN PEUT ÊTRE DISSIMULÉ DE L'AUTRE COTÉ.

NON, IL N'Y A PERSONNE. MAIS QUEL ENDROIT CURIEUX!
LA PORTE! ELLE SE REFERME DERRIÈRE NOUS! NOUS SOMMES TOMBÉS DANS UN PIÈGE!
BAH! NOUS COMMENÇONS A EN AVOIR L'HABITUDE..
PROFITONS-EN POUR NOUS REPOSER UN PEU, PUISQU'IL Y A DES SIÈGES! ON N'ARRÊTE PAS DE MARCHER DEPUIS LE DÉBUT DE CETTE AVENTURE!
AH! ÇA FAIT DU BIEN DE S'ASSEOIR! CE FAUTEUIL EST UN RÉGAL POUR LE SÉANT!
TIENS VOUS NE TROUVEZ PAS QUE LA CLARTÉ BAISSE?
IL FAIT MÊME COMPLÈTEMENT NUIT!
CLAP!
ULYSSE! TU AS TOUCHÉ QUELQUE CHOSE?
OUI, MAIS...
ÉCOUTEZ! QUELLE EST CETTE ÉTRANGE MUSIQUE?
ET LÀ, REGARDEZ!

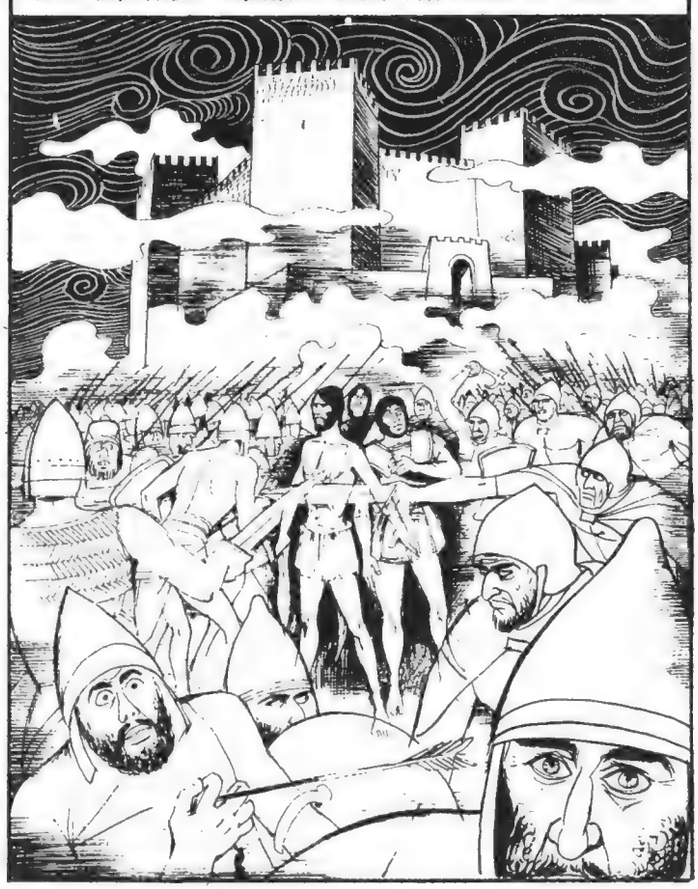
CRAQUETONNE!
LES MURS DE LA SALLE SE SONT EFFACÉS, LAISSANT APPARAÎTRE UN PAYSAGE BOULEVERSÉ, TANDIS QU'UNE VOIX PUISSANTE, VENANT DE NULLE PART, PRONONCE DES MOTS QU'ILS NE COMPRENNENT PAS...
RHAAAAAK!
PAR ZEUS!
AU SECOURS!
3

COURAGEUSEMENT, ULYSSE S'APPRÊTE A FAIRE FACE, MAIS LES MONSTRES DISPARAISSENT, CÉDANT LA PLACE A DES ÊTRES GROTESQUES ET EFFRAYANTS, TOUT AUSSI REDOUTABLES...

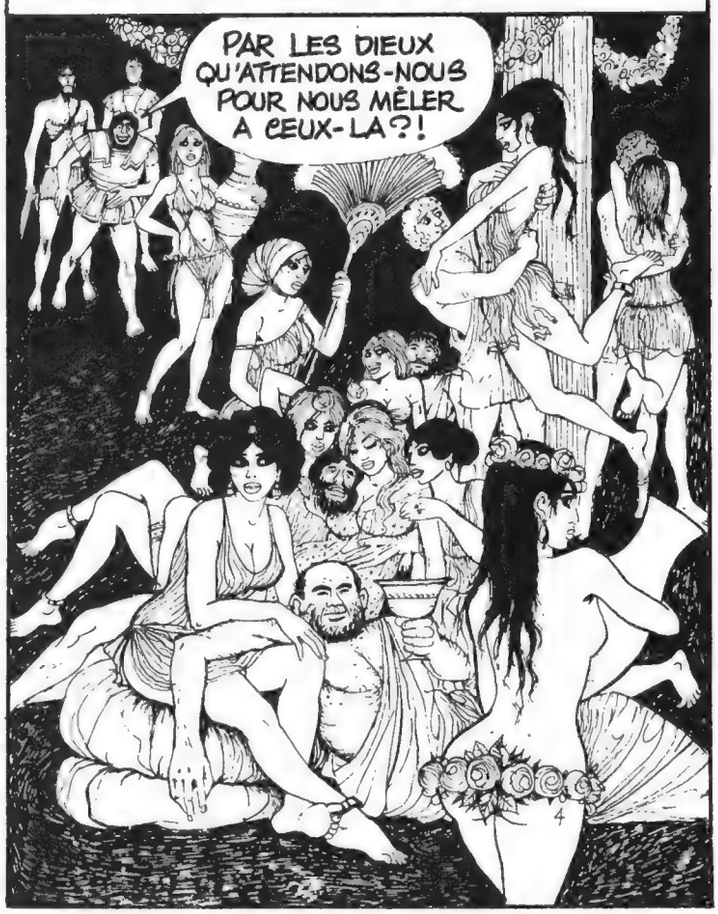
DANS D'AUTRES VISIONS INQUIÉTANTES ET INCOMPRÉHENSIBLES, ULYSSE RETROUVE CERTAINS DE CES ÊTRES SIMIESQUES SOUMIS A DES PERSONNAGES QUI RESSEMBLENT A DES DIEUX...



A PRÉSENT, DES TEMPLES, DES PALAIS, DES FORTERESSES S'ÉDIFIENT ET SE DÉFONT SOUS LES YEUX DES TROIS HOMMES. DE SANGLANTES BATAILLES SE LIVRENT AUTOUR D'EUX...



...ALTERNANT AVEC DES SCÈNES SI PLAISANTES A L'ŒIL ET A L'ESPRIT QUE...



LA PASSION T'ÉGARE, PÉRIMÈDE! AS-TU OUBLIÉ OÙ NOUS SOMMES? N'AS-TU PAS ENCORE COMPRIS QUE LES ÊTRES QUI S'AGITENT DEVANT TOI NE SONT QUE DES OMBRES, DES IMAGES
PENDANT CE TEMPS, DANS LES ÉTAGES SUPÉRIEURS DE LA FORTERESSE...
ALORS? TU LES A TROUVÉS?
NON, JE NE SAIS PAS OÙ ILS SE CACHENT! POURTANT, ILS ONT PÉNÉTRÉ DANS LA FORTERESSE
EH BIEN, MOI JE SAIS OÙ ILS SONT!...
AH OUI? ET OÙ DONC?
DANS LA SALLE DE PROJECTION!
NOM DE ZEUS!
EN BAS LE SPECTACLE CONTINUE... CE SONT MAINTENANT LES BELLES DU TEMPS JADIS - TYRO, CHLORIS ARIANE, LEDA ET BIEN D'AUTRES ENCORE - QUI VIENNENT CHARMER LES REGARDS DES TROIS MORTELS.
5

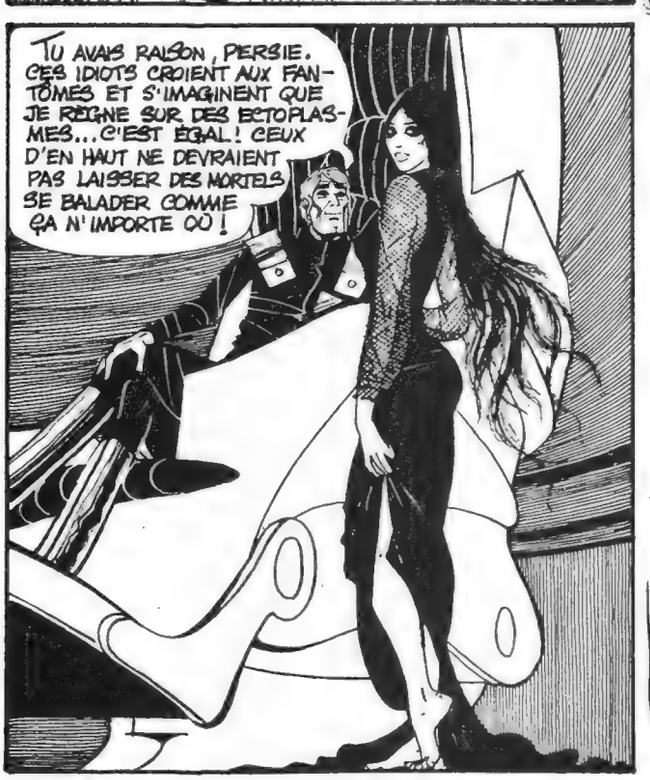
ENFIN, SUCCÉDANT A CES FEMMES CÉLÈBRES, VOICI QU'APPARAISSENT ACHILLE, AJAX, ET TOUS LES BRAVES TOMBÉS DEVANT TROIE ! BOULEVERSÉS PAR LA VUE DE LEURS COMPAGNONS AUJOURD'HUI DISPARUS, LES TROIS MORTELS NE PEUVENT RETENIR LEURS LARMES
HÉLAS!...
MAIS SOUDAIN, VENANT INTERROMPRE LEURS LAMENTATIONS...
QUELQU'UN ENTRE ICI ! CETTE FOIS IL NE S'AGIT PAS D'UNE OMBRE
CE NE PEUT ÊTRE QUE LE MAÎTRE DE CES LIEUX, HADÈS !
ET PERSÉPHONE SA COMPAGNE...
QUI DONC VOUS A PERMIS DE PÉNÉTRER ICI ?! ET D'ABORD, TOI, LÀ ! QUI ES-TU ?
MON NOM EST ULYSSE O PUISSANT SEIGNEUR!..
CLICK!
SI NOUS AVONS ÉCHOUÉ EN CES LIEUX INTERDITS AU COMMUN DES VIVANTS C'EST QU'UN DESTIN CRUEL ET FANTASQUE NOUS Y A POUSSÉS BIEN MALGRÉ NOUS !
ULYSSE... CE NOM ME DIT QUELQUE CHOSE... SON VISAGE NE M'EST PAS INCONNU, D'AILLEURS ! IL DOIT ÊTRE RÉPERTORIÉ. N'AVONS NOUS PAS UNE SÉQUENCE OÙ IL FIGURE ?
POSSIBLE. IL EST JOLI GARÇON, TU NE TROUVES PAS ? QUE VAS-TU FAIRE DE LUI ?
6

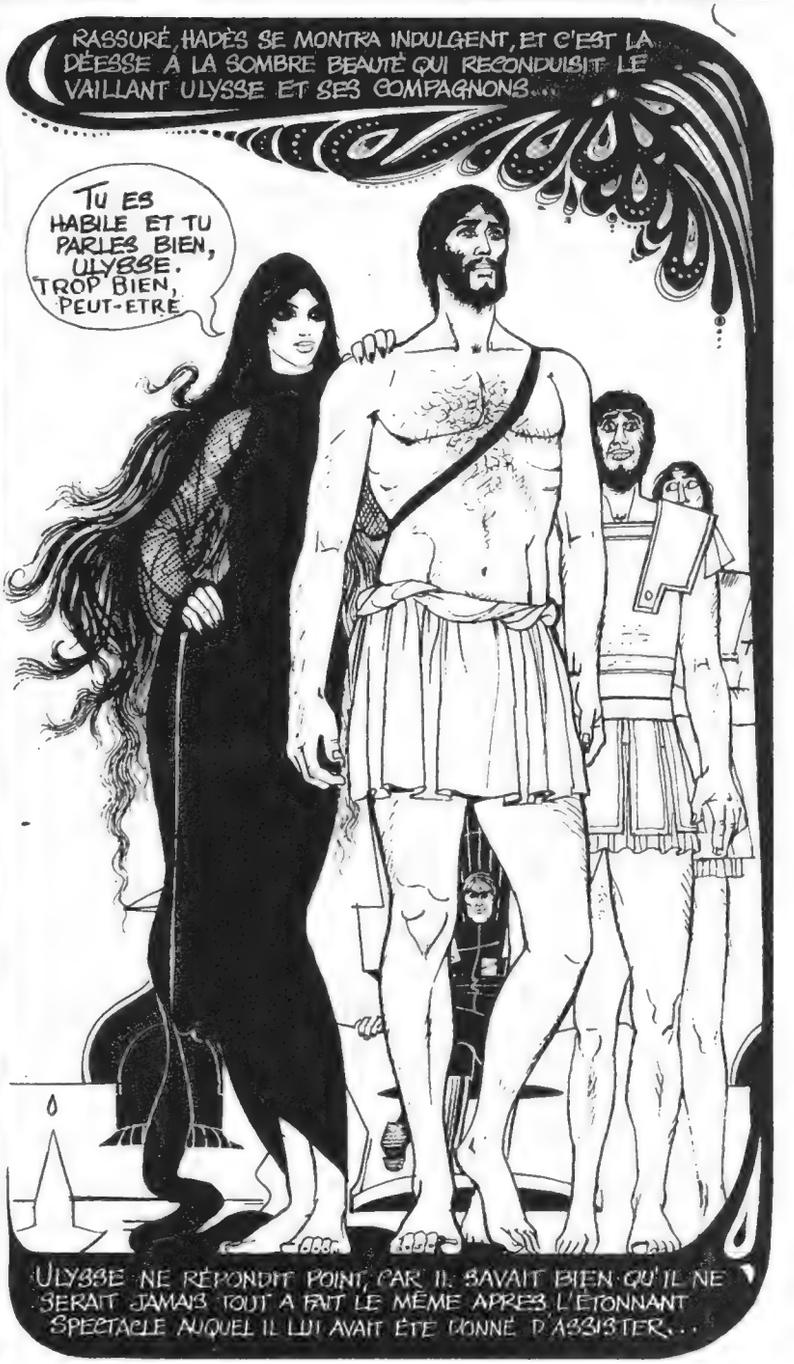
JE NE PEUX PAS LES LAISSER FILER... ILS ONT VU LES FILMS!
ET ALORS? QUELLE IMPORTANCE?
TU SAIS BIEN QUE C'EST CONTRAIRE A LA LOI DU GRAND JEU SUPPOSE QU'ILS AIENT COMPRIS!

PLUS TARD, QUAND NOTRE TÂCHE SERA ACHEVÉE, QUAND NOUS AURONS QUITTÉ CE MONDE ET QUE LES HOMMES SERONT PASSÉS EN CATÉGORIE B, ALORS ALORS SEULEMENT ILS POURRONT DÉCOUVRIR LES ARCHIVES QUE NOUS ACCUMULONS A LEUR INTENTION! MAIS POUR L'INSTANT...

POUR L'INSTANT, JE DOUTE FORT QUE CEUX-LÀ AIENT SAISI LE SENS DE CE QU'ILS ONT VU! IL SUFFIT DE LES ÉCOUTER...
NOUS IMPLORONS TA CLÉMENCE O SEIGNEUR! LE TEMPS SE CHARGERA DE TE VENGER PUISQUE LE COURS DE NOS EXISTENCES MÈNE INEXORABLEMENT A TON ROYAUME...

LAISSE NOUS ALLER, JE T'EN PRIE. UN JOUR NOUS TE REVIENDRONS PAREILS A CES OMBRES DÉSOLANTES QUE NOUS AVONS ÉVOQUÉES AUJOURD'HUI... NE PEUX-TU NOUS ACCORDER UN SURSIS? TU AS L'ÉTERNITÉ POUR TOI!..


TU AVAIS RAISON, PERSIE. CES IDIOTS CROIENT AUX FANTÔMES ET S'IMAGINENT QUE JE RÈGNE SUR DES ECTOPLASMES... C'EST ÉGAL! CEUX D'EN HAUT NE DEVRAIENT PAS LAISSER DES MORTELS SE BALADER COMME ÇA N'IMPORTE OÙ!


RASSURÉ, HADÈS SE MONTRA INDULGENT, ET C'EST LA DÉESSE A LA SOMBRE BEAUTÉ QUI RECONDUISIT LE VAILLANT ULYSSE ET SES COMPAGNONS...
TU ES HABILE ET TU PARLES BIEN, ULYSSE. TROP BIEN, PEUT-ETRE
ULYSSE NE RÉPONDIT POINT, CAR IL SAVAIT BIEN QU'IL NE SERAIT JAMAIS TOUT A FAIT LE MÊME APRÈS L'ÉTONNANT SPECTACLE AUQUEL IL LUI AVAIT ÉTÉ DONNÉ D'ASSISTER...

FIN DE L'EPISODE

underground

PARANOIA

De nouveaux comics undergrounds distribués en Europe :

« All Duck » : funny animals parodiques de Ned Sonntag, Peter Bramley, etc., pas mal.

« Short Order Comix » : satires à dominantes scatologiques de Bill Griffith, Joe Schenkman, etc., admirable utilisation de la « carte à gratter » par Art Spiegelman et, en double page centrale, le manifeste des dessinateurs de comix par Kinney, Crumb, etc.

« Bizarre Sex » nº 1 et nº 2 : déviations sexuelles, humour morbide par Boxell Grass Green, etc. Intéressant.

« Barbarian Comics » nº 1 : un nouveau venu de talent, Hale Han, qui, par certains côtés, rejoint Druillet dans une bande d'heroic-fantasy digne de Conan.

« Meef » : Trips Carroliens des maîtres de l'humour psychédélique, Shrier et Sheridan : superbe !

« Inner City Romance » : un détenu noir sort en compagnie de deux amis d'une prison américaine. C'est l'histoire de sa virée fantastique, aussitôt avortée, de ses hésitations morales et politiques, de ses choix... L'auteur, un nouveau venu, Guy Colwell a (et je pèse mes mots) du génie : un dessin personnel, élégant et fort, une magnifique caractérisation des personnages, un ton adulte, fort, unique. C'est si beau que l'on pense parfois, sans rire, à Miller. La suite, « Radical Rock » conte, autour d'un festival de Rock, la vie et les combats de quelques noirs luttant pour leur liberté, de quelques hippies et la mort du héros de « Inner City »... Moins étonnant, c'est aussi fort, aussi grave : un auteur, une bande admirables. Une date dans l'histoire des bandes dessinées.

« Greaser Comix » nº 2 : nostalgie des années 50, « Zoot Suits », rockers et Be-Bop. Dessin curieux de Jim Janes.

« Slow Death » nº 4 : tout le monde connaît cet admirable comics de science-fiction écologique. Cette fois-ci, Metzger, Irons, Jaxon, Corben. Superbe.

« Armageddon » nº 1 et nº 2 : pornographie cosmique à prétentions philosophiques, copulations de novas et partouzes barbares... C'est très vilain, n'empêche : il se passe quelque chose.

« Cloud Comics » nº 2 : science-fiction, western, roman-photo, Fred Astaire... parodies dues à Peter Bramley et quelques autres, pas mal.

« Tits and Clits » nº 2 : extrêmement curieux : des bandes frustes, à la manière de « Binki Brown » : divagations, rêveries et obsessions érotiques de deux dessinatrices : Lyn Chevli et Joy Sutton.

« Dopin Dan » nº 2 : le « Sad Sack » nouvelle vague de Ted Richards, planches du dimanche ou inédits, presque un classique, déjà.

« Paranoïa » : fantastique et aliénation : de bonnes histoires de Charles Dallas, Michael Smith et surtout Larry Todd. De ce dernier, une admirable adaptation d'une nouvelle de Robert Silverberg « les Passagers » qui vient d'être traduite dans « Espaces inhabitables ».

« Yellow Dog » 23, 24 : le magazine banc d'essai où les jeunes dessinateurs font leurs premières armes : à suivre de près donc.

« Zap » nº 6 : c'est, on le sait, le premier et le plus important comix underground, presque un symbole. Les auteurs le savent : ils ont passé 2 ans pour réaliser ce numéro : Crumb, Shelton, Robert Williams, Clay Wilson, Griffin, Rodriguez, Moscoso. Les plus grands au mieux de leur forme. Indispensable.

« All New underground comix » nº 3 : deux fascicules tête-bêche : « Mountain », bande bucolico-symbolique de David Silverberg, un jeune d'avenir et « High Scholl funnies », divagation parodique de Larry Hubble.

« Shangrila » nº 2 : histoires d'adolescents par Grass Green, Trina Robbins et surtout Peter Loft.

« Moondog » nº 3 : l'univers postatomique où les marginaux, les communautés hippies, ont triomphé. Un dessinateur attachant : George Metzger.

« Skull » nº 6 : une horrible histoire gothique, grand-guignolesque à souhait de Tom Veitch, dessinée par les maîtres de l'horreur : Irons et Corben. Positivement répugnant.

« Monolith » : seul, ou en collaboration avec Larry Sutherland, Larry Weltz. D'honnêtes bandes de SF.

« Real Pulp Comics » nº 2 : Charles Dallas, Art Spiegelman et surtout Roger Brand dans des parodies de récits policiers.

« Fantagor » nº 3 et nº 4 : entièrement en couleur, science-fiction et heroic fantasy ou horreur par des jeunes intéressants : le lovecraftien Arnold, Dresser, l'incroyable Boxell, Holman, et, bien sûr, l'éditeur du magazine, Richard Corben qui donne ici le meilleur de lui-même (l'admirable histoire postatomique « Kittens for Christian », écrite par Jan Strnad dans le 3). A 28 ans, Gorben est sans doute l'artiste le plus admiré/plagié à l'heure actuelle.

« Artistic Comics » : un très bon fascicule de 64 pages entièrement consacré aux carnets de croquis de Robert Crumb, passionnant parce qu'il révèle les méthodes de travail de Crumb : une observation rigoureuse du réel et parallèlement un « dessin automatique », expression jamais enjolivée des phantasmes de l'inconscient.

« Good Jive » nº 2 : de petites histoires pornographiques pas mal faites de Grass Green mais on est loin de la révolte underground. C'était inévitable : le succès aidant, voici qu'arrivent les margoulins de tous bords flairant la bonne affaire.

« Softcore » : Landeros, Michael J : des sous-Crumb non dénués d'intérêt. « Insect Fear » nº 3 ; très beau numéro où Clay Wilson, Spain, Brand, Dallas, Todd offrent de brillantes variations sur un archétype : la peur des insectes.

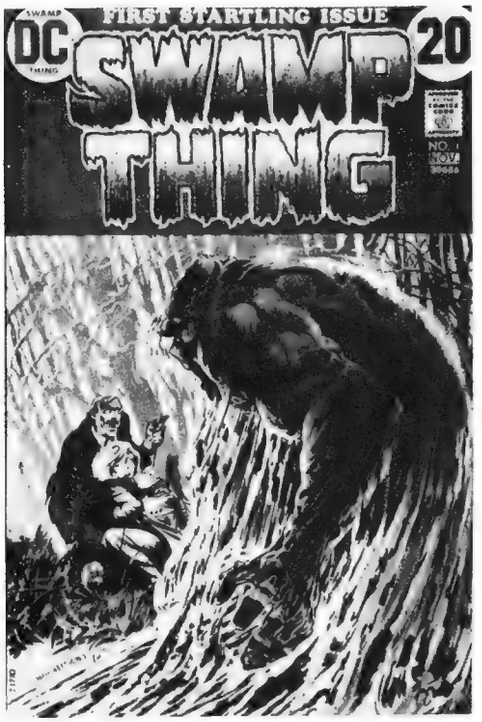
« El Perfecto » : c'est un comics dédié à Timothy Leary, au bénéfice du fonds de défense qui s'est constitué pour lutter contre l'incarcération de ce théoricien de LSD, tour à tour philosophe, prophète et poète. Leary, après de rocambolesques aventures, est à nouveau entre les mains de la justice américaine qui l'a condamné à 70 ans d'emprisonnement... Crumb, London, Moscoso, Shelton, Trina, Spain, etc. sont venus prêter assistance à Leary parce qu'ils lui doivent tous quelque chose...

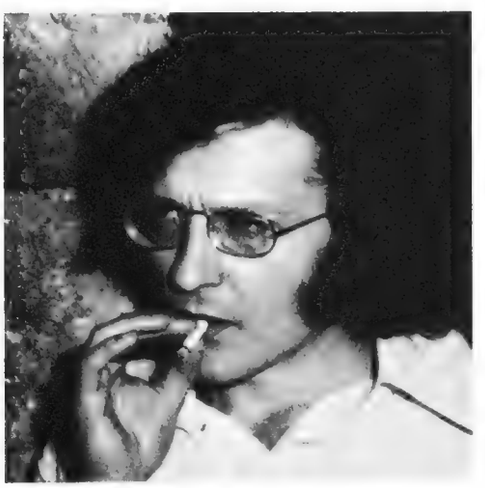
« Tales from the tube » nº 1 : Griffin : le plus fou des dessinateurs fous, le grand maître de l'affiche psychédélique converti à la bande dessinée revient, enfin, avec un curieux cocktail de « Jesus Freaks » et d'apologie de cette institution californienne qu'est le Surf... Et comme d'autres vétérans de Zap, Crumb, Wilson, Williams, sont venus se joindre à lui, on se retrouve soudain 5 ans en arrière ; quand, dans la grisaille de la bande dessinée américaine, comme un coup de tonnerre, naquit l'underground.

« Crypt of Terror » nº 1 : et voilà enfin la fameuse réédition des EC Comics que nous attendions tous ! Rien à dire de ce premier numéro, fac-similé quasi parfait des comics originaux. Au sommaire, une belle histoire d'horreur de Jack Davis, un Orlando presque parfait, une bande superbe du maître de l'horreur gothique, Graham Ingels et le chef-d'œuvre de George Evans, « Blind Alley », épouvantable histoire de vengeance...
Tous ces titres valent 3,00 F sauf Artistic Comix et « Crypt of Terror » (couleur) à 4,00 F et « Fantagor » (couleur) à 6,00 F.

En vente chez le distributeur : Paranoïa, Postbus 78 Laren (N.H.) Holland. On le trouve également à la librairie « l'Actualité », 38, rue Dauphine, qui devient chaque jour davantage la providence des amateurs de BD : on y trouve tous les albums de bande dessinée, français et étrangers, des comic books, des fanzines français et américains, etc.

J.P. DIONNET





SHAZAM AWARD 1972

L'ACBA (Academy of Comic Book Art) a décerné le 29 mai 1973 ses prix pour l'année 72 :

SECTION REALISTE :
Meilleur scénariste : Len Wein (pour Swamp Thing, édité par DC
Meilleur dessinateur : Berni Wrightson (pour Swamp Thing)
Meilleur encreur : Tom Palmer et John Severin, ex-æquo.

SECTION HUMOUR :
Meilleur scénariste : Marv Wolfman (Marvel)
Meilleur dessinateur : Marie Severin (Marvel)
Meilleur encreur : Sergio Aragones (DC)

SECTION GENERALE :
Meilleur lettreur : John Costanza
Meilleur coloriste : Marie Severin
Meilleur artiste étranger : Jean Giraud, pour Lieutenant Blueberry
Meilleur jeune talent : Mike Ploog (Frankenstein, chez Marvel)
Prix spécial à un individu : Julius Schwartz
Prix spécial à un magazine : Menomonee Falls Gazette
Prix pour l'ensemble de son œuvre à Harvey Kurtzman

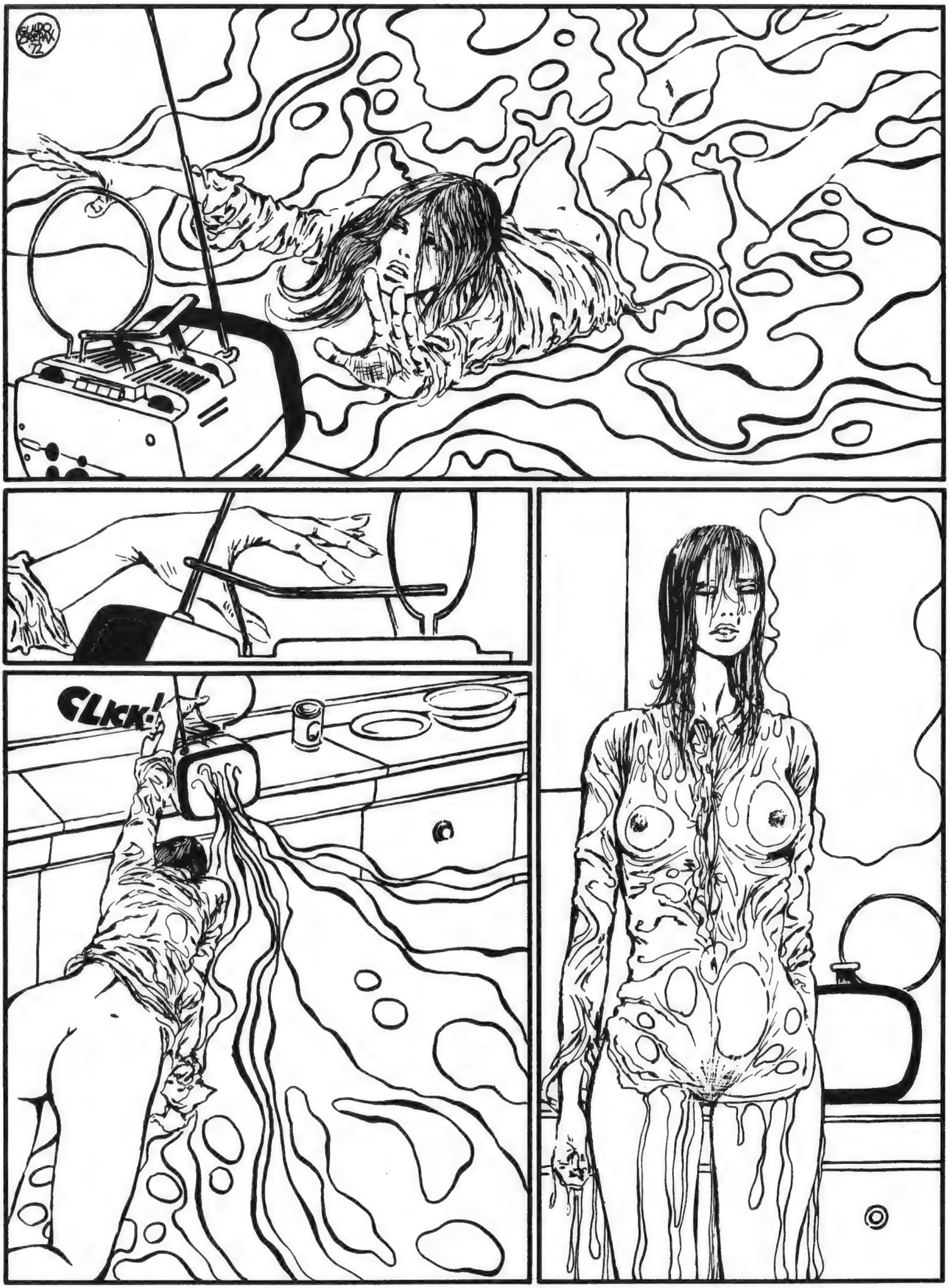
SECTION HISTOIRES :
Meilleure histoire longue : « Dark Genesis » (Swamp Thing 1) DC de Len Wein et Berni Wrightson
Meilleure histoire brève : « The demon Within » (House of mystery 201) de Joe Orlando, John Albano et Jim Aparo. Editeur DC
Meilleure bande d'humour : « The poster plague » (House of mystery 202) de Steve Skeates et Sergio Aragones. DC
Meilleure série : Conan, Marvel

A noter le triomphe de Swamp Thing et de ses auteurs : cette bande gothique, audacieuse et forte le méritait largement. A noter également que, pour la première fois, le meilleur dessinateur étranger est un français. J.P. Dionnet.

© CISCATO-CREPAX 1973

GSHHHHH.....
GSHH

GSHHH..
AHH!
GUIDO CREPAX '72



A suivre...

THE MENOMONEE FALLS GAZETTE

Cet excellent hebdomadaire est le complément idéal des suppléments du dimanche : il publie une semaine de strips des séries suivantes : GARTH (dessin superbe de Bellamy), Johnny Hazard, Rip Kirby (Prentice), Buz Sawyer, Secret agent Corrigan (X 9 de Williamson), Modesty Blaise (les épisodes dessinés par Holdaway), Flash Gordon (Barry et Fujitani), Ambler (très belle bande réaliste de Doug Wildey née l'année dernière), Steve Canyon, Air Hawk (la bande australienne de John Dixon), On Stage, Mandrake de Fredericks, les planches du dimanche du Tarzan de Manning, Rick O'Shay, Dateline Danger de Mac Williams, The Phantom (Sy Barry), Brick Bradford (Norris), James Bond, Jeff Cobb, Jeff Hawk, Ben Casey, Superman (les premières bandes), Tarzan de Hogarth et Barry, la page du dimanche de Air Hawk, des informations sur la bande dessinée et, chaque fois, une page d'une bande méconnue. 24 pages sur beau papier, format tabloïde. Abonnement : 18.00 dollars pour 24 numéros, 34 dollars pour 48 numéros. Adresse : Antonio Raiola, International Comic bookshop, 4505 East Second Street, Long Beach, California 90803, U.S.A.

SPIRIT

Dans Tintin (même si le choix des épisodes n'est pas significatif de la bande), en comics underground chez Kitchen : SPIRIT est partout. Et voilà que vient s'ajouter aux innombrables reprises, les balayant toutes, la réédition dans l'ordre chronologique de TOUS les épisodes parus dans les journaux depuis 1940 dessinés par Eisner (il fut remplacé un temps par Powell et Lou Fine, plus tard par Wood, etc.). Formule choisie : des paquets composés de 10 sections reproduites en noir et blanc et complétées chaque fois par un petit texte d'Eisner sur la genèse de l'œuvre ou le temps qu'il faisait ce jour-là... C'est, dès le premier épisode, admirable, inégalé, inégalable. Quand on pense qu'il fournissait 7 pages par semaine (complétées par « M. Mystic » de Powell et « Clifford », une page d'un nouveau venu : Jules Feiffer) et que par ailleurs il travaillait dans les comic books en même temps (Uncle Sam, Blacknawk, etc.) ...

Chaque paquet de 10 sections, emballé sous plastique, vaut 4 dollars, plus le port, chez l'éditeur : SPIRIT PUBLICATIONS : 116 S. Vista Street, Los Angeles, California 90036. U.S.A.

BADTIME STORIES

Après Neal Adams, un nouveau dessinateur a raflé, cette année, tous les prix de l'ACBA : meilleur dessinateur, meilleure histoire, etc. C'est Berni Wrightson : un artiste classique dans la tradition de Frazetta, Ingels, etc. à l'opposé du « style comic book ». Coïncidence, en même temps nous

LE FANDOM AMERICAIN

BADTIME STORIES
WONDERWORLD
the story world number nine
THE VICTIMS
MISTER MOODUS! WHERE COULD HE BE HEADING IN SUCH A STORM?
PENN & CHRIS

est parvenu un album limité paru l'année passée, entièrement dû à Wrightson et où il donne la mesure de son talent avec une très belle bande de science-fiction, une histoire d'horreur style EC, une quête d'heroïc fantasy, un western picaresque et une histoire onirique. Variant les techniques à plaisir ce jeune dessinateur étonne par sa virtuosité, sa maîtrise. L'œuvre est imparfaite pourtant, parce que trop esthétisante, mais depuis il nous a donné l'admirable « SWANP THING », prouvant qu'il peut aller plus loin encore...
De toute façon un album à ne pas manquer, ne serait-ce, et je l'oubliais, que parce qu'il se conclut sur une bande de 1968, une bande naïve et inégale de celui qui allait devenir, 5 ans plus tard, le dessinateur américain de l'année...
4 dollars chez l'éditeur : GRAPHIC MASTERS PUBLISHERS, P.O. Box 326, Great Neck, N.Y. 11022, U.S.A.

GRAPHIC STORY WORLD

Au sommaire du n° 8 de la meilleure revue américaine du genre :
— le début d'une très belle série d'aventure de Dan Spiegel : Penn and Chris.
— Un reportage/réflexion sur le « EC Fan Adict Convention ».
— Un épisode de Myron Moose.
— Une étude sur les « Air Pirates Funnies » (comix underground qui utilisaient les personnages de Disney et qui viennent de perdre leur procès contre Walt Disney productions).
— Interview de Steranko.
— Critique des livres récents, nouvelles du monde entier, etc.
Abonnement : 4 dollars par an (6 numéros) chez l'éditeur : GRAPHIC STORY WORLD, P.O. Box 16168, Long Beach, California 90806, U.S.A.

M. A.

M. A. : quelques épisodes parus dans « Witzend », « The comic Crusader », « The Collector », « Guts » and « Graphic Illusions » et maintenant dans son propre magazine. Bande policière se déroulant dans un cadre contemporain, « M. A. » est l'œuvre d'un des maîtres du comic book des années 60 : Steve Ditko : le créateur de SPIDERMAN, de Dr. Strange, d'innombrables bandes d'horreur souvent extraordinaires chez Charlton, Warren, etc... Le dessinateur qui a abandonné Marvel puis DC pour faire ce qu'il veut ailleurs : ce qu'il veut c'est M. A. Une série où son dessin perd tout esthétisme pour aller à l'essentiel : au message... Hélas... Car le message de M. A. n'est pas des plus brillants : inlassablement et en tapant toujours au-dessous de la ceinture, il tente de démontrer qu'il n'y a que deux sortes de gens : les bons — costume/cravate/cheveux courts — et les mauvais hippies/commies, etc —, que ceux-là sont sur le chemin du mal, qu'un jour ou l'autre ils deviendront dangereux pour la société et que, par conséquent, il ne faut pas hésiter à les abattre. Je n'exagère pas.
Son habileté est toujours là mais, Seigneur, qu'est devenu le créateur inspiré des mondes hallucinés de Dr Strange où certains voient la source de l'art psychédélique...
« M. A. » coûte 1 dollar, port inclus, chez l'éditeur : Comic Art Publisher, Post Office 218, Vanderveér Station, Brooklyn, N.Y. 11229, U.S.A.
On le trouve également à « l'Actualité », rue Dauphine.

UNCLE BARNEY'S Comix

Au sommaire du n° 3 deux nouvelles planches de « Michael Brand », le gentleman espion de William Barry, deux pages de l'intéressant Eric Green et quelques échos.
On peut s'abonner à ce curieux hebdomadaire de poche : 1.80 dollars pour 6 mois. 25 cents l'exemplaire. Chez CB Publications, 6614 Aldama Street, Los Angeles, Cal. 90042, U.S.A.

ERBDOM

Au sommaire des derniers numéros :
N° 68 : un dossier sur le grand illustrateur tchécoslovaque de Tarzan : Zdenek Burian et d'innombrables dessins d'amateurs...
N° 69 : Zdenek Burian, encore ; une nouvelle livraison de l'histoire des Pulps.
N° 70 : Zdenek Burian, toujours. Histoire des Pulps, etc.
Et dans chaque numéro l'Adzine « Fantasy Collector » et E. R. Burroughs, bien sûr...
5 dollars par an pour 12 numéros chez l'éditeur : Camille Cazedessus, P.O. Box 550, Evergreen, Colorado 80439, U.S.A.

WONDERWORLD

Graphic Story world se dédouble en deux magazines : celui que vous connaissez devient Wonderworld, il s'intéresse essentiellement à l'actualité ; l'autre « Graphic Story Quarterly » contiendra des articles plus approfondis et des bandes dessinées américaines ou étrangères d'exceptionnelle qualité.
Wonderworld reprend la numérotation de « Graphic story world ». Au sommaire du numéro 9 :
— Un épisode de... Bernard Prince.
— Un très bon article de Russ Manning sur les comics de chez DELL.
— La suite de la belle bande Stevensonienne de Dan Spigle « Pen and Chris ».
— Un article sur Corben.
— Compte rendu de LUCCA 8.
— Les livres, les fanzines, échos divers, etc.
Passionnant et indispensable, comme d'habitude.
Abonnement : 5 dollars par an (4 numéros).
Adresse : GRAPHIC STORY BOOKSHOP, Post office Box 2053, Culver City, California 90230, U.S.A.

JE SUIS MORT CINDER !
AVEC DES MOUVEMENTS LENTS ET FATIGUÉS, LES MUSCLES TENDUS, IL SE LEVA ET ALLA S'ASSEOIR SUR LE BANC...
...IL JETA LA TÊTE EN ARRIÈRE COMME POUR PRENDRE UN BAIN DE LUNE ET D'ÉTOILES TOUT EN RESPIRANT PAR GRANDES BOUFFÉES...
ÉTRANGEMENT, JE NE RESSENTAIS AUCUNE PEUR. À CÔTÉ DE MOI, IL Y AVAIT MORT CINDER, LE CRIMINEL PERDU IL Y AVAIT UNE SEMAINE...
IL N'Y A RIEN DE PLUS BEAU QUE LES ÉTOILES ET LES NUAGES ... VUS DE DESSOUS... VUS DE DESSOUS, LES NUAGES PEUVENT ÊTRE TERRIBLES !...
QUE C'EST BON DE RESPIRER, SURTOUT APRÈS AVOIR ÉTÉ MORT... FATIGUÉ DE MOURIR... CELA FAIT MAL... TRÈS MAL...
JE DOIS LUI DEMANDER TANT DE CHOSES...
MAIS TU PEUX DIRE COMMENT ?
SILENCE... LES DEMANDES, C'EST MOI QUI LES FAIS...
JE PARLE AVEC UNE VOIX TRÈS CALME MAIS JE SENS QUE JE DOIS OBÉIR, QUE J'AI TOUJOURS OBÉI ...
EXCUSE-MOI, JE COMPRENDS TOUT CE QUE TU AS À ME DIRE... MAIS IL N'Y A PAS DE TEMPS À PERDRE... IL N'Y A PAS DAVANTAGE DE TEMPS À PERDRE... ET...
SES YEUX AVAIENT LE MÊME "TON" DOUX, CURIEUSEMENT AFFECTUEUX QUE SA VOIX. SA MAIN BIEN GRANDE APPUYAIT SUR MON ÉPAULE ET CELA ME FAISAIT DU BIEN
VITE, DIS-MOI COMMENT TU ES ARRIVÉ ICI...
RIEN N'ÉTAIT PLUS FACILE POUR MOI QUE DE RACONTER LES FAITS, IL POUVAIT ME CROIRE FOU, MAIS POUR LE MOMENT IL M'ÉCOUTAIT...
J'AI COMPRIS EZRA... TA VEUILLE FAIT PARTIE DE L'OPÉRATION" QUI M'A FAIT REVENIR EN VIE. PARLE-MOI ENCORE DE CES TROIS HOMMES QUI ONT CRU ME TUER...
COMMENT ÉTAIENT LEURS YEUX ?
EH BIEN... ON AURAIT DIT QU'ILS ÉTAIENT VITREUX...
TRÈS BIEN "YEUX VITREUX"... CELA SIGNIFIE QU'IL N'Y A PAS UNE SECONDE À PERDRE...

IL NE DOIT PAS RESTER TRACE DE MA FUITE !

IL REMPLIT DE TERRE LA FOSSE ET NOUS L'APLATÎMES COMME NOUS PÛMES.

J'AURAIS BIEN VOULU POSER D'AUTRES QUESTIONS, MAIS DEJÀ MORT CINDER S'EN ALLAIT. C'ÉTAIT TRÈS FATIGANT DE LE SUIVRE.

PLUS VITE, EZRA ! MÊME SI TU N'ES PAS D'ACCORD, TU DOIS ME SUIVRE. JE TE DOIS LA VIE... ET QUI ME REND UN SERVICE RESTE MON OBLIGÉ POUR TOUTE LA VIE... ALLONS !

QU'EST-CE QUE JE POUVAIS FAIRE ? C'ÉTAIT UN PENDU, UN EX-MORT... UN CRIMINEL... MAIS JE LE SUIVAIS... COMME JE LE FAIS AUJOURD'HUI EN ÉCRIVANT TOUT CELA...

PLUS JE LE CONNAIS, PLUS IL ME SEMBLE UN ABÎME... MORT CINDER, ABÎME DU TEMPS, ABÎME D'UNE INCROYABLE EXPÉRIENCE HUMAINE... ABÎME DE MORT IMPROVISÉE... ABÎME INSONDABLE QUI PEUT ATTIRER AVEC UNE FORCE IRRÉSISTIBLE... MORT CINDER...

DEVANT MOI, MORT CINDER AVANÇAIT, DÉTERMINÉ, ET JE M'EFFORÇAIS DE LE SUIVRE.

JE NE SAIS POURQUOI, COMME CELA, JE RESSENTAIS COMME UNE FORCE HOSTILE DANS SES ÉNORMES ÉPAULES... APRÈS TOUT, QUI ÉTAIT MORT CINDER ? UN CRIMINEL, UN PENDU QUE J'AVAIS AIDÉ À SORTIR DE SA TOMBE...

COMMENT N'AI-JE PAS PENSÉ À CELA... ET SI C'ÉTAIT UN VAMPIRE ?

JE M'ARRÊTAI... SES PAS CONTINUAIENT À RÉSONNER SUR LE SOL, RAPPELANT UN BRUIT VISQUEUX. UN BRUIT VISQUEUX COMME CELUI D'UNE TOMBE QUE L'ON OUVRIRAIT...

MAIS, QU'EST-CE QUE JE FAIS ICI ? À LE SUIVRE COMME UN CHIEN !

JE REGARDAI AUTOUR DE MOI.

JE NE SAIS POURQUOI, JE CHERCHAI UN POINT D'APPUI... ET LE TROUVAI...

UN VASE ROMAIN...

UN GRAND VASE DE PIERRE, TRÈS ANCIEN, TRÈS BEAU, SUR LEQUEL UN RAYON DE LUNE VENAIT COMME UNE CARESSE, NE VOULANT PAS L'ABANDONNER... JE COURUS DANS CETTE DIRECTION EN FAISANT ATTENTION À NE PAS FAIRE DE BRUIT.

JE VAIS ME CACHER ICI... MORT CINDER NE DEVRAIT PAS ME VOIR...

AU MOMENT OÙ J'ALLAIS ME CACHER, LE RAYON DE LUNE S'AGRANDIT VOLUPTUEUSEMENT SUR LA VIEILLE PIERRE ET RÉVÉLA LES CONTOURS D'UNE CLASSIQUE, IMMORTELLE ARTÉMISE...

JE M'APLATIS DERRIÈRE LE PLUS POSSIBLE, FROTTANT MA JOUE CONTRE CETTE SCULPTURE SI BELLE QUI VENAIT RENDRE MOINS EFFRAYANTE L'AMBIANCE DANS LAQUELLE J'ÉTAIS TOMBÉ DEPUIS QUE J'AVAIS LU L'HEURE SUR LE CADRAN DE L'HORLOGE... MAIS...

UNE GRANDE OMBRE VINT S'INTERPOSER ENTRE LA LUNE ET LE VASE.

MORT CINDER!

MORT CINDER!

TU ES LÀ...

IL N'Y AVAIT PAS DE COLÈRE DANS SA VOIX... DE LA DOUCEUR...

ALLONS, NE ME FAIS PLUS PERDRE DE TEMPS... NOUS EN AVONS PERDU ASSEZ, JE T'AI DÉJÀ DIT QUE NOUS ÉTIONS TERRIBLEMENT PRESSÉS.

MAIS... ET CE VASE DE PIERRE...

J'AVAIS TROUVÉ UN POINT D'APPUI ET JE NE VOULAIS PAS LE LÂCHER POUR RETOMBER DANS CET UNIVERS DE MORT.

C'EST UNE ANTIQUITÉ DE GRANDE VALEUR, MORT... JE NE COMPREND PAS COMMENT ELLE PEUT SE TROUVER LÀ... COMMENT PERSONNE NE S'EN EST APERÇU... CELA VAUT AU MOINS UN MILLION DE DOLLARS...

TU CROIS... REGARDE-LÀ BIEN, EZRA!

REGARDE BIEN CE QUE TU AS PRIS POUR UNE TÊTE D'ARTÉMISE.

JE TOURNAI LA TÊTE ET REGARDAI... JE NE RETROUVAI PLUS LE VASE DE TRÈS GRANDE BEAUTÉ QUE J'AVAIS VU, MAIS UN DE CES VASES COMME ON EN TROUVE DES MILLIERS, SANS AUCUNE VALEUR, UNE SCULPTURE SANS GRAND INTÉRÊT.

ALLONS EZRA... ON A ESSAYÉ DE TE FAIRE CROIRE QUE C'ÉTAIT UNE PIÈCE DE TRÈS GRANDE VALEUR AFIN DE TE DÉTACHER DE MOI...

MAIS, JE NE COMPRENDS RIEN... QUI A ESSAYÉ DE ME FAIRE VOIR QUELQUE CHOSE QUI N'EXISTAIT PAS ET POURQUOI CHERCHE-T-ON À ME SÉPARER DE TOI ?

PARCE QU'ILS PENSAIENT M'ASSAILLIR... À PROPOS... LES VOILÀ...

MOI AUSSI JE LES VIS... ILS VENAIENT VERS NOUS, SILENCIEUX, LES RAYONS DE LUNE CARESSAIENT LA LAME DE LEURS COUTEAUX...
MORT CINDER FIT UN PAS VERS EUX, SES ÉPAULES ME PARURENT PLUS IMPOSANTES QUE JAMAIS...
JE NE VIS JAMAIS PERSONNE SE BATTRE COMME CELA, FRAPPER AVEC UNE TELLE FORCE... SOUDAIN L'UN DEUX ALLAIT LE BLESSER...
JE ME JETAI DESSUS ET JE RÉUSSIS À LE FAIRE BASCULER... MAIS UN INSTANT APRÈS...
JE FUS LANCÉ À TERRE AVEC BRUTALITÉ.
ILS SONT DEUX CONTRE UN. JE DOIS L'AIDER...
MAIS QUAND JE RÉUSSIS À ME LEVER, LA BAGARRE ÉTAIT TERMINÉE.
ALLONS, EZRA... ALLONS, IL SE FAIT TARD. NOUS N'ARRIVERONS JAMAIS.
PRESSE-TOI EZRA... NOUS SOMMES EN RETARD!
JE LE SUIVIS SANS CHANCELER... MON CŒUR BATTAIT À GRANDS COUPS DANS MA POITRINE.
SALUT! JE TE TIENS!
NOUS ARRIVÂMES À LA GARE JUSTE AU MOMENT OÙ LE TRAIN S'EN ALLAIT...
ENFIN...
OUI, ENFIN!...
J'AVAIS LE SOUFFLE COUPÉ DEPUIS UN LONG MOMENT.... JE RESPIRAI AFIN DE REPRENDRE UN RYTHME NORMAL. MAINTENANT J'ALLAIS PEUT-ÊTRE SAVOIR... IL Y AVAIT TANT DE CHOSES QUE JE VOULAIS CONNAÎTRE....

MAIS LA FATIGUE, LA FATIGUE DE LA COURSE, DE LA BAGARRE OU L'ÉPOUVANTE DU CIMETIÈRE, TOUT CELA FIT QUE JE M'ENDORMIS...
J'Y PENSAI... MAIS LA FATIGUE FUT PLUS FORTE QUE MOI...

JE DORMIS SANS FAIRE UN SEUL RÊVE. EN FAIT, JE SUIS HABITUÉ À SONGER ÉVEILLÉ... UNE SECOUSSE ME RÉVEILLA...
DEBOUT, EZRA... NOUS DEVONS DESCENDRE !
MAIS... LE TRAIN ROULE ENCORE...

PEU IMPORTE... IL EST TRÈS PROBABLE QU'ILS NOUS ATTENDENT À LA GARE. ET ILS NE DOIVENT PAS NOUS PRENDRE !

UN MOMENT APRÈS, MORT SE LANÇA. JE NE SAIS COMMENT JE FIS POUR LE SUIVRE... JE CRUS DÉFAILLIR. MAIS LUI ME SOUTINT AU MOMENT OÙ JE SAUTAIS DU TRAIN... NOUS TRAVERSÂMES UNE COUR, PASSÂMES UN MUR ET NOUS RETROUVÂMES DANS UNE RUE DÉSERTE...

NOUS EÛMES DE LA CHANCE, L'UNIQUE VOITURE QUI PASSA FUT UN TAXI LIBRE.
À PADDINGTON !
MOI, JE N'AVAIS PAS ENCORE REPRIS MON SOUFFLE ET JE NE COMPRIS PAS TRÈS BIEN LE RESTE DE L'ADRESSE. NOUS ARRIVÂMES DANS UNE RUE TRÈS ÉTROITE, OÙ, DE CHAQUE CÔTÉ, DE VIEILLES MAISONS SE CÔTOYAIENT...

C'EST ICI ?
NON, OÙ NOUS ALLONS, LE TAXI NE PEUT ALLER... MAIS, JE T'EN PRIE, NE POSE PAS SANS CESSE DES QUESTIONS !
NOUS SORTÎMES DE LA RUE ÉTROITE POUR TOMBER DANS UNE AUTRE SENSIBLEMENT PLUS LARGE.

SOUDAIN, MORT ME POUSSA VERS UN PORTAIL...
C'EST LÀ !

VOILÀ LA MAISON DU PROFESSEUR ANGUS !
HUMM... UN PALAIS DU XVIe SIÈCLE !

JE DIRAIS MÊME QUE LES FONDATIONS DE CETTE MAISON SONT ENCORE PLUS ANCIENNES...
CE N'EST PAS LE MOMENT D'ADMIRER L'ARCHITECTURE. EZRA... RÉVEILLE-TOI ENCORE UNE FOIS... JE VEUX QUE TU SURVEILLES LA MAISON. J'AI BESOIN QUE TU REGARDES QUI ENTRE ET SORT, SURTOUT LES " YEUX VITREUX "...

FAIS ATTENTION DE NE PAS TE FAIRE VOIR ET SURTOUT NE TE FAIS PAS PRENDRE. TU AS COMPRIS ? TU NE DOIS ABSOLUMENT PAS TE FAIRE PRENDRE.
J'ALLAIS OUVRIR LA BOUCHE POUR FORMULER UNE DEMANDE... UNE SECONDE APRÈS, MORT AVAIT DISPARU...

JE ME RETROUVAI SEUL DANS CETTE RUE MAL ÉCLAIRÉE PAR UN LAMPADAIRE QUE LE VENT FAISAIT VACILLER.
ET IL Y AVAIT LE BROUILLARD ET IL FAISAIT FROID. JE ME RECROQUEVILLAI DANS UN RECOIN, ME SOUVENANT DE VIEUX LIVRES D'AVENTURES. UNE BONNE SENTINELLE NE SE FAIT PAS VOIR...

MAIS... CELUI-LÀ ?
DES PAS... DES PAS LOURDS, LENTS, RÉSONNÈRENT DANS LA NUIT. JE N'OSAIS REGARDER, GARDANT EN MOI UN HURLEMENT QUI NE DEMANDAIT QU'À JAILLIR...

LES PAS ÉTAIENT DE PLUS EN PLUS PRÈS... UNE LONGUE OMBRE SE DÉTACHA SUR LE TROTTOIR...

RETENANT MON SOUFFLE, JE LE VIS PASSER. CE N'ÉTAIT QU'UN POLICEMAN.

RIEN DE MIEUX QU'UN POLICEMAN DANS LES PARAGES. MAIS IL SERAIT PRÉFÉRABLE QU'IL NE ME VOIE PAS. JE NE SAURAIS QUOI LUI DIRE... POURTANT...

IL VIENT VERS MOI !

M'A-T-IL VU ? IL ARRIVE...

JE NE SAIS PAS... TOUTEFOIS IL VENAIT DROIT VERS MOI...

NON!

LE POLICEMAN... UN DE CES YEUX VITREUX !

SILENCE !
NON !.. NON !

JE CHERCHAI À RÉSISTER, MAIS CE FUT INUTILE. D'AUTRES YEUX VITREUX VINRENT DONNER DE L'AIDE AU FAUX POLICEMAN... JE NE POUVAIS RIEN FAIRE.
... ILS ME MENÈRENT VERS L'ENTRÉE QUE J'ÉTAIS CHARGÉ DE SURVEILLER...
MAIS... OÙ M'ONT-ILS PORTÉ ? TOUT PRÊTE À CROIRE QUE JE SUIS DANS UN HÔPITAL...
SI J'AVAIS SU COMBIEN J'ÉTAIS PROCHE DE LA VÉRITÉ...
INUTILE DE CRIER, LA SEULE VUE D'UN COUTEAU A DE QUOI REFROIDIR N'IMPORTE QUI.
PROFESSEUR ANGUS... OUI, TOUT S'EST BIEN DÉROULÉ... NOUS AVONS PRIS LE COMPLICE DE MORT CINDER ; C'EST UN VIEIL HOMME ; JE NE CROIS PAS QUE CELA VAILLE LA PEINE DE L'OPÉRER... QUE DITES-VOUS ? OUI, TOUT DE SUITE, MONSIEUR...
LE PROFESSEUR ANGUS VEUT L'OPÉRER... ALLEZ, PRÉPAREZ-LE...
NON! NON!
JE NE ME SUIS JAMAIS SENTI AUSSI VIEUX. ILS ME MANIAIENT COMME UN BÉBÉ. JE ME RETROUVAI EN QUELQUES SECONDES ÉTROITEMENT LIGOTÉ SUR UN CHARIOT.
NON!
LAISSEZ, C'EST MOI QUI LE POUSSE...
EN VOYANT L'UNIFORME, J'EUS UN PEU D'ESPOIR, MAIS EN REGARDANT SES YEUX, JE COMPRIS QUE J'ÉTAIS PERDU !.. IL AVAIT LES YEUX VITREUX COMME LES AUTRES.
LE CHARIOT ROULAIT SANS BRUIT, LES YEUX VITREUX MARCHAIENT EN DOUCEUR EUX AUSSI. AU FOND DU COULOIR, UN HOMME ATTENDAIT...

JE SAVAIS QUE J'ARRIVAIS DEVANT LE CHEF DE TOUTE CETTE BANDE, L'ENNEMI SUPRÊME. JE N'AVAIS JAMAIS RESSENTI AUTANT DE RÉPULSION TOUT EN AVANÇANT VERS CET HOMME.
BIENVENUE, EZRA WINSTON... PERMETTEZ-MOI DE ME PRÉSENTER... JE SUIS ANGUS, LE PROFESSEUR ANGUS... DONC, VOUS ÊTES EZRA WINSTON, L'AMI DE MORT CINDER...
CE SERA UN PLAISIR D'ÉTUDIER VOS CIRCUITS CÉRÉBRAUX... CE N'EST PAS POUR RIEN QUE VOUS AVEZ ÉTÉ CHOISI... PORTEZ-LE DANS LA SALLE D'OPÉRATION.
QUELQUES INSTANTS APRÈS, JE ME RETROUVAI DANS LA PLUS INCROYABLE SALLE D'OPÉRATION QUI SE PUISSE IMAGINER.
APPAREILS ÉTRANGES QUI ME SEMBLAIENT DE MONSTRUEUX INSTRUMENTS DE TORTURE... ET ILS DEVAIENT L'ÊTRE...
TOUTE CETTE DÉCORATION ME SEMBLAIT BIZARRE, TELLE QUE JE N'EN AVAIS JAMAIS VU DANS UN MUSÉE D'ART NI ANCIEN NI MODERNE... TOUT CELA N'ÉTAIT PAS DE CE MONDE... ET BIEN ENTENDU, CE NE DEVAIT PAS L'ÊTRE...
MAIS LE PROFESSEUR ANGUS SE PENCHAIT AU-DESSUS DE MOI ET SES DOIGTS COMMENCÈRENT À PALPER MON CRÂNE.
C'EST BIEN CE QUE J'IMAGINAIS... UN GRAND DÉVELOPPEMENT INTÉRIEUR AVEC PROTUBÉRANCE FRONTALE... VOUS SEREZ UN PARFAIT "YEUX VITREUX" LES HOMMES DOTÉS D'IMAGINATION SONT PLUS FACILES À HYPNOTISER. RÉSULTAT: DE MEILLEURS "YEUX VITREUX", EZRA...
J'ESSAYAI UNE TIMIDE TENTATIVE.
MAIS... QUE VOULEZ-VOUS ME FAIRE?... MOI JE NE VOUS AI RIEN FAIT... RIEN!...
RESTEZ CALME... JE NE VOUS FERAI PAS SOUFFRIR... EN QUELQUES MOTS, J'INSENSIBILISE QUELQUES PARTIES DU CERVEAU D'OÙ JE PRÉLÈVE DE LA MATIÈRE GRISE DANS DES ZONES PEU IMPORTANTES...
... JE VAIS MODIFIER VOS CIRCUITS MENTAUX ET VOUS APPRENDREZ À VOUS SOUMETTRE À UNE INTELLIGENCE ÉTRANGÈRE. QUAND JE VOUS AURAI OPÉRÉ, CE SERA À MOI DE PENSER À VOTRE PLACE... CHAQUE FOIS QUE JE LE VOUDRAI, VOS PENSÉES ET VOS ÉMOTIONS PASSERONT PAR MOI SANS QUE VOUS VOUS EN RENDIEZ COMPTE...
REGARDEZ, VOILÀ ELLIOT... C'EST UN ORNITHOLOGISTE SPÉCIALISÉ DANS LES OISEAUX MARINS... CELUI-LÀ, C'EST CARTER, UN PEINTRE ABSTRAIT... ET LE TROISIÈME, C'EST MONROE, EH BIEN, JUSQU'À L'ANNÉE DERNIÈRE, IL A JOUÉ TROIS-QUARTS AILE À WOLVERHAMPTON EN PREMIÈRE DIVISION.
IINJAR.

TOUS LEURS CERVEAUX MAINTENANT SONT À MOI... JE LES AI CONQUIS, ILS VIVENT SOUS MA VOLONTÉ... LA VIE INTÉRIEURE D'UN PEINTRE, D'UN SCIENTIFIQUE OU D'UN FOOTBALLEUR... MON CERVEAU N'EST PLUS LIMITÉ PAR LES PAROIS OSSEUSES DU CRÂNE.

MON CERVEAU S'EST AGRANDI, MON CERVEAU A CONQUIS D'AUTRES CERVEAUX ET JE CONTINUERAI À M'EMPARER D'AUTRES CERVEAUX EN PARTANT DES ÉTROITES LIMITES DE MON CRÂNE...

... JE DEVIENDRAI LE CENTRE INTELLECTUEL D'AUTANT D'INDIVIDUS QUE JE LE VOUDRAI. MON POUVOIR N'AURA PAS DE LIMITES... MON EXPÉRIENCE SERA UNIQUE... JE SERAI LE PREMIER CERVEAU MULTIPLE DU MONDE... JE POURRAI LES FAIRE RIRE, PLEURER, SOUFFRIR... JE VIVRAI PLUSIEURS VIES CONTEMPORAINES! ET TOUT CELA SANS BOUGER D'ICI...

... PATRON ET SEIGNEUR DE TOUS, SANS ENNEMI, SANS PERSONNE QUI PUISSE ME DISPUTER MON POUVOIR... PATRON COMME JAMAIS PERSONNE NE L'A ÉTÉ...

C'EST MOI, LE PROFESSEUR ANGUS, QUI SUIS LE CERVEAU DE TOUS ? LE CRÉATEUR DES "YEUX VITREUX"? OU SUIS-JE L'INSTRUMENT D'UNE AUTRE INTELLIGENCE SUPÉRIEURE? ... PEUT-ÊTRE NE SUIS-JE QU'UN SUPER "YEUX VITREUX"?
UNE PROFONDE ANGOISSE TRANSFORMA LE VISAGE D'ANGUS...

ANGOISSE QUE JE DEVINAIS DEVENIR UNE RAGE FOLLE...
J'AI BESOIN DE LUI, JE DOIS CAPTURER MORT CINDER POUR QUE TOUT CE DONT J'AI RÊVÉ SOIT POSSIBLE... AVEC LUI COMME "YEUX VITREUX", MON POUVOIR SERA ASSURÉ... ET TOI, TU VAS ME SERVIRE À CAPTURER MORT CINDER...
IL RESPIRA PROFONDÉMENT ET SE CALMA.

NON, N'AIE PAS PEUR, JE TE L'AI DÉJÀ DIT JE NE TE FERAI PAS SOUFFRIR... JE VAIS UTILISER UN NOUVEL ANESTHÉSIQUE, LE VOILÀ, IL EST DANS CETTE AMPOULE.
POUR ME RASSURER, IL ME CARESSA LE FRONT D'UNE MAIN DOUCE ET DÉLICATE.

C'EST UN "GAZ DES NERFS" QUI TE CALMERA. NON, TU NE SENTIRAS RIEN. J'AI BESOIN QUE TU PARLES DURANT L'OPÉRATION, COMME CELA TU ME GUIDERAS DANS MON TRAVAIL.... PARCE QUE JE VAIS TRAVAILLER SUR TON CERVEAU COMME UN SCULPTEUR... AVEC L'ARGILE... TOI, TU SERAS L'ARGILE MAIS QUI PARLERA POUR ME GUIDER...

L'AMPOULE EST DÉJÀ DANS L'INHALATEUR... TU VAS VOIR UN BROUILLARD ROUGEÂTRE ET PUIS...
IL S'ARRÊTA DE PARLER. UN LÉGER BRUIT L'AVAIT INTERROMPU... SES YEUX S'ARRONDIRENT DE SURPRISE, EN REGARDANT UN ENDROIT...

JE FIS UN EFFORT DÉSESPÉRÉ POUR REGARDER, MOI AUSSI
... MAIS IL ÉTAIT DERRIÈRE MOI ET JE NE POUVAIS RIEN VOIR

QUOI ? VITE !... ARRIVEZ TOUS LÀ !

C'EST MORT CINDER !
OUI, C'EST LUI !

IL NE DOIT PAS S'ÉCHAPPER !
SI VOUS NE POUVEZ LE CAPTURER VIVANT, TUEZ-LE...

DES VOIX FURIEUSES SEMBLAIENT VENIR D'UNE AUTRE PIÈCE... UN COUP, PUIS UN AUTRE, DES COUPS DE REVOLVER...
ENCORE DEUX COUPS ! ILS LE CHASSENT COMME UN ANIMAL ENRAGÉ !
UN AUTRE COUP MAIS PLUS LOINTAIN, ÉTOUFFÉ... PUIS, PLUS UN CRI, CE FUT LE SILENCE...

SI JE POUVAIS SAVOIR...
LE SILENCE GLACÉ COMME DU MÉTAL DUR... CES POINTES, CES LAMES, COMBIEN DE CHAIRS AVAIENT ÉTÉ TRITURÉES PAR CES SCALPELS... ET COMBIEN D'AUTRES ALLAIENT PASSER SUR CE CHARIOT ?

MAIS...
UNE OMBRE SOUDAIN VINT SUR MOI, ÉTRANGE, SILENCIEUSE...

QUELQU'UN S'APPROCHAIT DE MOI... SILENCIEUX...

MORT ! MORT ! CINDER !
OUI, C'EST MOI, EZRA...
C'ÉTAIT MORT CINDER QUI COUPAIT LES CEINTURES QUI ME RETENAIENT AU CHARIOT.

PAR ICI, PAR CE TROU... FAIS VITE, EZRA.
C'ÉTAIT DIFFICILE DE ME DÉPLACER. SI MON CERVEAU ÉTAIT ENGOURDI, MES MUSCLES L'ÉTAIENT AUSSI...

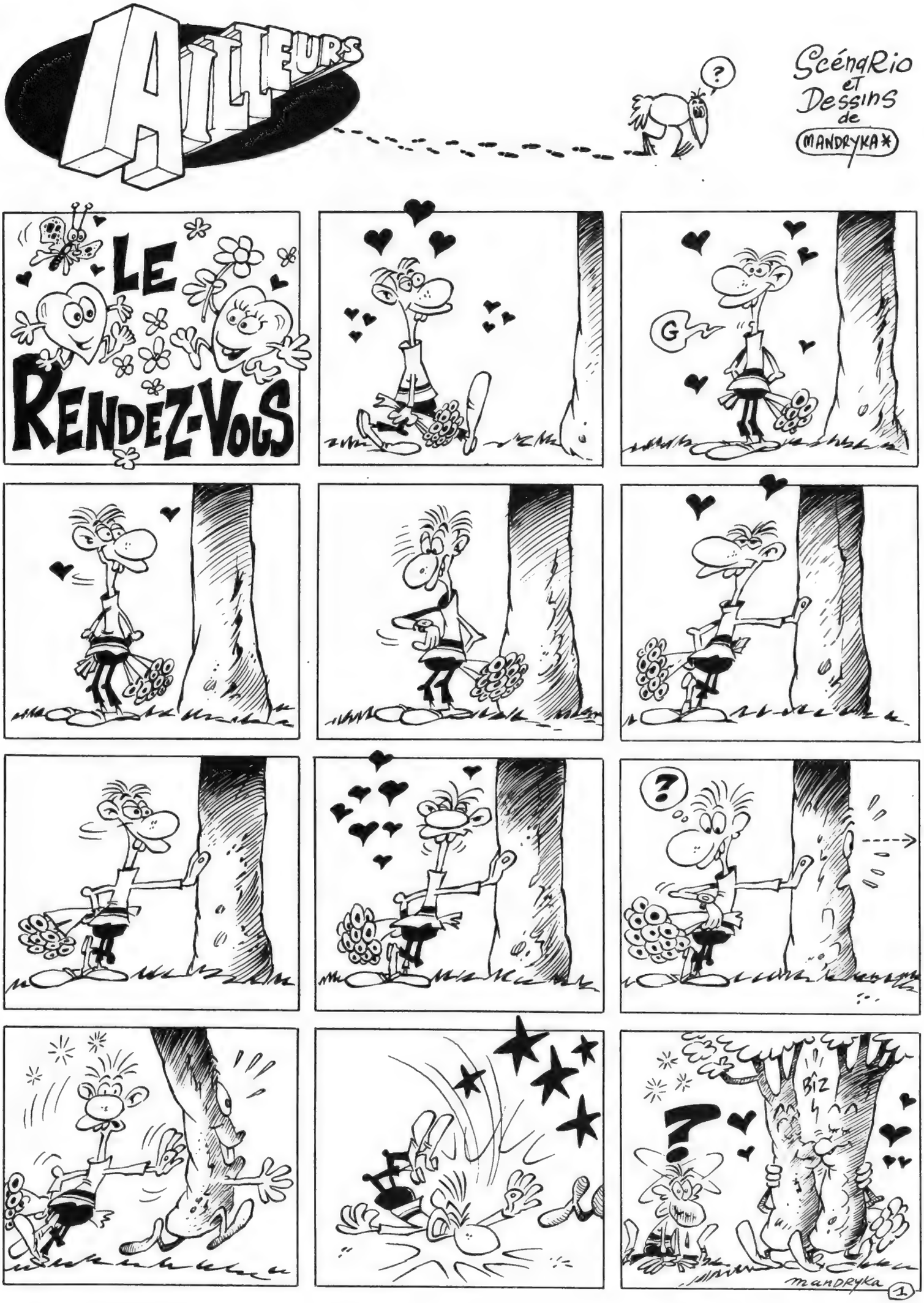
JE NE PUIS, MORT...
TU DOIS PASSER... ILS ARRIVENT !

IL ME POUSSA UN PEU VIGOUREUSEMENT ET NOUS NOUS RETROUVÂMES DANS UN AUTRE ENDROIT...
C'EST UNE CHANCE QUE JE SOIS PASSÉ ICI. IL Y A CINQ SIÈCLES... J'AI FAIT PARTIE DES OUVRIERS QUI ONT CONSTRUIT CE PASSAGE SECRET. CETTE MAISON FAIT PARTIE D'UNE ANCIENNE ABBAYE...

ALLONS ! DE CE CÔTÉ NOUS ARRIVONS AU FLEUVE !
JE COURAIS DERRIÈRE MORT EN FAISANT MON POSSIBLE POUR NE PAS M'ÉLOIGNER DU CERCLE LUMINEUX FAIT PAR LA TORCHE
D'ÉTRANGES VISAGES ME REGARDAIENT...
J'ENTREVIS QUELQUES TÊTES D'HOMMES MORT DEPUIS QUELQUES SIÈCLES DANS CETTE ABBAYE...
DEBOUT ! IL N'Y A PAS UNE SECONDE À PERDRE !
MAIS...
AVANCE, EZRA !
MAIS REGARDE, MORT, LE TUNNEL EST FERMÉ LÀ-BAS !
NOUS SOMMES ENFERMÉS, MAIS NOUS ALLONS TOUT TENTER, EZRA !
GLISSE-TOI, EZRA ... VITE !
NON, JE NE PEUX PAS...
JE M'EN VOULAIS DE NE PAS ÊTRE CAPABLE DE PASSER SOUS CETTE GRILLE... ELLE VENAIT À NOUVEAU DE RETOMBER...
NOUS SOMMES BLOQUÉS !
ILS ARRIVENT...
IL N'Y EUT AUCUN REPROCHE DANS LA VOIX DE MORT PARCE QUE JE N'ÉTAIS PAS ARRIVÉ À PASSER...
NOUS AVONS FERMÉ LE TUNNEL !
LA GRILLE TOMBÉE, ILS NE PEUVENT SORTIR.
DES VOIX ARRIVAIENT DE NULLE PART...
IL SEMBLE QUE CE SOIENT DES TÊTES DE MORT QUI PARLENT !

JE VEUX QUE VOUS PRENIEZ VIVANT MORT CINDER... MAIS, ATTENTION, ILS PEUVENT ÊTRE ARMÉS...
LA VOIX VENAIT D'UNE AUTRE TÊTE DE MORT... LE SQUELETTE ÉTAIT CELUI D'UN ADOLESCENT. UNE ÉTROITE CEINTURE DE CUIR RETENAIT UNE DAGUE...
DES BRUITS DE PAS LENTS QUI AVANÇAIENT DE PLUS EN PLUS...
JE REGARDAI MORT CINDER, RIEN DANS SON VISAGE NE MANIFESTAIT SON ANGOISSE.
ILS M'ONT PRIS FINALEMENT... ILS ONT RÉUSSI...
EZRA, ILS M'ONT EU ET JE NE DOIS PAS TOMBER VIVANT ENTRE LEURS MAINS !
NON, JE NE DOIS PAS TOMBER VIVANT ENTRE LEURS MAINS !
TIENS, EZRA... TUE-MOI... JE NE DOIS PAS TOMBER VIVANT ENTRE LEURS MAINS !
MAIS...
ILS SONT LÀ... CONTRE LA GRILLE...
ILS NE PEUVENT BOUGER...
ILS N'ONT PAS DE VOIE D'ISSUE !
VITE, JE VEUX PRENDRE VIVANT MORT CINDER !
LES VOIX CONTINUAIENT, COMME SI TOUS LES SQUELETTES PARLAIENT EN MÊME TEMPS...
TUE-MOI, EZRA ! ICI EN PLEIN COEUR... VITE...
MAIS...

LES BRUITS DE PAS ÉTAIENT TOUT PROCHES, UNE TORCHE ÉCLAIRA LE COUDE DU TUNNEL... ILS ÉTAIENT DÉJÀ LÀ...
LUMIÈRES, OMBRES, LA MORT VENAIT VITE... ILS ARRIVAIENT...
TRÈS BIEN !... ALORS...
POIGNARDER MORT CINDER... C'ÉTAIT COMME SI JE ME POIGNARDAIS...
PAS COMME CELA, EZRA... LA LAME VA GLISSER SUR LES CÔTES... POINTE EN AVANT... TIENS FERME LA LAME ET FRAPPE !...
LES VOILÀ !
VIVANTS !
DÉSARMEZ-LES !...
A SUIVRE


AILLEURS
?
Scénario et Dessins de MANDRYKA*
LE RENDEZ-VOUS
G
?
BIZ
?
MANDRYKA
1

kaza le martien

On ne peut pas dire que les jeunes des années de l'après-guerre immédiat aient été très gâtés en matière de journaux illustrés, non pas qu'ils en eussent été privés quantitativement parlant, puisque dès 1944, « Coq Hardi » et « Vaillant » renouaient avec la bande dessinée, suivis en 1946 par une longue théorie de journaux allant de « France-Soir Jeudi » à « Fripounet » en passant par « O.K. », « Tarzan », « l'Astucieux », « Aventures », puis en 1947 par « Juniors », « Pierrot » et surtout « Donald », mais dans cette quantité, si l'on excepte « Donald », digne successeur de « Mickey » et « Robinson » d'avant-guerre, (laissons de côté l'éphémère « Junior ») et « Coq-Hardi » qui, dans un esprit nouveau, était attrayant, que de médiocrité, que de grisaille, que la mauvaise qualité du papier et de l'impression ne faisait que rendre pire encore ! Aussi, lorsqu'une bande dessinée de qualité convenable se dégage, est-il bon de le signaler, c'est le cas pour « Kaza le Martien ».

Apparue dès le numéro 1 du journal « O.K. » (15 mai 1946), elle réjouit aussitôt le cœur des lecteurs et ce, jusqu'au numéro 125 du 23 novembre 1948, sur environ cent trente-trois planches de format très variable. Elle avait tout d'abord le mérite d'être intéressante par son genre, celui d'une honnête bande de science-fiction, quant à son dessin, il passait fort bien, et par ses couleurs franches, et en comparaison de ce qui se faisait alors ; il faisait très bonne figure ; il y avait là de quoi éveiller chez ceux de mon âge une vieille nostalgie, celle de Guy l'Eclair et de Brick Bradfort. Après un début rapide servant de présentation, le lecteur était placé très vite dans l'action et dans l'aventure : une rapide trajectoire vers Mars avec la classique rencontre de l'astéroïde errant et la catastrophe évitée de peu, quarante heures après (eh oui ! quarante heures seulement) nos héros se posaient sur la planète rouge. Nous avions affaire à un trio devenu classique (Alex Raymond, où es-tu ?) le vieux savant, un jeune homme et une jeune fille, l'ensemble plus proche de Luc Bradefer que de Guy l'Eclair car le savant et Jane sont père et fille comme le furent le professeur Salisbury et Béryl.

Parlons d'abord de la fusée : d'assez petite taille, mue par l'énergie atomique, elle est idéalement manœuvrable dans le vide et, comme elle est munie d'ailes en flèche et de dérives verticales, elle est très manœuvrable aussi dans une atmosphère où elle se déplace comme un avion et, comme un avion aussi, elle se pose sur un châssis escamotable. C'est donc un engin à peu près idéal quelles que soient les invraisemblances qui aient présidé à sa conception, aussi peu convaincante qu'ait été sa silhouette, même à cette époque, car elle évoquait plus un chasseur à réaction allemand Junkers E.F. 128 agrandi qu'un engin spatial.

Nous arrivons donc sur Mars dont les premières vues sont rébarbatives, rappelant à la fois la lune par l'abondance de ses cratères, et la planète Mongo de la première manière d'Alex Raymond par des successions de pics aigus et continus. Ce monde n'est pas sans rappeler par ses populations la tradition héritée d'E. Rice-Burroughs.

Examinons-en d'abord la faune : elle ne présente pas de particularités vraiment extraordinaires sinon d'être souvent dotée de crinières. Elle ne relève pas d'un esprit d'invention très développé : pieuvre terrestre chevelue à yeux pédonculés, énorme animal tenant vaguement du dinosaure et affublé d'oreilles d'éléphant, gros lézard de deux mètres de long qui semble un hybride de caméléon et de chlamydosaure, des montures quadrupèdes nommées Kapi, (le nom est plus que transparent) à mi-chemin entre le cheval et l'antilope, un bovidé bossu ressemblant fort à un zébu mais doté sur l'encolure d'une toison laineuse rappelant celle du bison américain et sur la tête de trois cornes émoussées disposées radialement, des canidés assez voisins de chacals ou de dhôles mais portant crinière, etc. Il semble que Kline ait voulu sans gros efforts donner à cette faune un air d'étrangeté et dans l'ensemble, les couleurs aidant, il y réussit. On regrette qu'en guise de fauves, il se soit contenté de lynx et de pumas affublés simplement de rayures rouges longitudinales. On pouvait faire mieux.

La population est intéressante par sa diversité : comme chez Burroughs ou Raymond, elle est constituée de couches ethniques variées situées à des échelons divers de l'échelle de l'évolution. Tout d'abord une race évoquant des « insectes sociaux », tout au moins par leur mode de vie et leur organisation, car ils sont mammifères et humanoïdes, ce sont les « Têtes Triangulaires », grossières et hideuses caricatures d'êtres humains avec une tête en triangle renversé aux deux sommets supérieurs, duquel saillent deux yeux globuleux vides de toute expression, une bouche en losange aux crocs compliqués et pointus, une crinière dorso-lombaire développée compensant une calvitie totale du crâne, et une peau verte. Cet aspect varie avec les « classes » sociales, la masse, très bestiale, correspond à cette description. Elle est encadrée par des semi-évolués dont les traits physiques spécifiques sont moins accentués, ils sont plus proches des êtres humains. Quant aux « évolués », sans leurs yeux globuleux et leur peau verte, on les prendrait pour des hommes, le « prêtre » en est un exemple. Enfin, dominant le tout, une « reine ». Petite femelle chétive au crâne volumineux, aux yeux énormes, elle ne semble pas avoir un rôle reproducteur important, mais elle est le cerveau de cette population car elle est la seule à penser, à avoir des initiatives, à donner des ordres ; si elle s'endort, si elle est assommée, toute activité s'arrête dans la « ruche », tous les individus restent immobiles, plongés dans une sorte de léthargie : si la reine venait à mourir, toute cette population mourrait, ne serait-ce que de faim. La « reine » a donc des pouvoirs télépathiques auxquels elle joint de puissants pouvoirs hypnotiques. Ces êtres vivent essentiellement dans des réseaux de cavernes et de galeries, et vont, poussés par un obscur instinct, mourir en un même lieu à l'image des mythiques cimetières d'éléphants. Dans une salle surchauffée par des conduits de pierre canalisant de la lave, un bébé-reine s'agite faiblement, seul « enfant » doté d'un cerveau pensant ; plus loin, dans des salles chaudes se développent les « enfants » ordinaires. Paradoxalement, cette population semble pratiquer une religion primitive, rendant par l'intermédiaire d'un « prêtre » un culte à une statue de pierre et pratiquant les sacrifices humains.

Après cette population grégaire, les primitifs, et en tête le peuple lacustre, très

LE GÉNÉRAL KIAN, A SAISI, DANS UN TIROIR DE SON BUREAU UN FOUET ET S'AVANCE VERS JANE
VOS MOYENS SONT PRIMAIRES GÉNÉRAL !
MAIS EFFICACES !!
SE JOUANT, COMME UN CHAT D'UNE SOURIS LE GÉNÉRAL

Jane.

comparable à des Terriens de l'âge de bronze ou à certains Indonésiens ou Océaniens actuels. Peuple de pêcheurs (chasseurs à l'occasion), ils vivent dans un village sur pilotis, ont la peau d'un brun-jaunâtre et rappellent à la fois un peu certains Indiens sud-américains ou des populations touraniennes du Pacifique-ouest. Ils pratiquent un culte avec sacrifices humains. Ensuite, un peuple curieux, celui des Hommes de l'Eau, qui rappelle irrésistiblement les Wah de « La Guerre du Feu » de Rosny. C'est un peuple aquatique à la peau nue et lisse de batracien, peau curieusement pigmentée ; ils ont les pieds et les mains palmés et semblent avoir atteint, malgré leur quasi-nudité, un certain niveau technique car ils sont armés de poignards de métal et surtout de très modernes et très efficaces pistolets à ressort lance-harpon.
Les civilisés, eux, ne sont guère différents des Terriens et ont atteint un niveau technique supérieur à celui de la Terre aux environs de 1945-1950.

Il faut octroyer une place à part au peuple des Yogs (le nom est transparent !), proche des Thibétains par les vêtements. Ils vivent en vase clos dans une cité mystérieuse et inaccessible. Ils ont la peau verte et sont surtout dotés d'immenses pouvoirs paranormaux : télépathie, voyance, télékinésie. Ils sont capables de créer par la seule puissance de leur esprit un champ de force qui rend leur cité impénétrable, ils peuvent transmettre pensées et images et surtout dédoublent les corps et envoient les doubles où ils le veulent. On sent là des réminiscences d'un vieux fond d'aspirations et de mythes humains allant des pouvoirs supposés des Thibétains aux souvenirs du film « les Horizons perdus » de Frank Capra. C'est une sorte de civilisation idéale ayant délaissé le progrès technique et la « consommation », vivant dans la paix, la sagesse et la bonté. Remarquons cependant qu'ils finiront par prendre parti dans la guerre et par aider Kaza et son peuple à détruire les armées et la dictature d'Agold le tyran. Ceci nous amène à revenir aux civilisés et à traiter des thèmes de l'œuvre. Nous sommes ici sous l'influence à la fois de réminiscences d'Alex Raymond et de l'époque où a été créée la bande.

Comme chez Alex Raymond, une cité où règne celui qui se fait appeler « l'Empereur de Mars », Agold le tyran, dont l'étendue réelle est encore moins grande que celle de Ming sur Mongo, car Agold est ignoré des Têtes Triangulaires et des lacustres, en butte à l'hostilité d'une partie des Hommes de l'Eau et de la totalité des Yogs et surtout il voit son pouvoir battu en brèche par une autre cité, Libérapolis, que dirige un Conseil présidé par Kaza. Libérapolis joue un rôle voisin, mais en plus marqué et plus puissant, que celui d'Arboria dans « Flash Gordon ».

Lorsque Kaza rencontre les Terriens, nous sommes à un moment crucial de l'histoire des deux cités car Agold a décidé de détruire Libérapolis qui refuse de se soumettre à son autorité. L'issue du combat ne fera pas de doute car à une Métallopolis surarmée et totalitaire, Libérapolis ne peut opposer que des forces armées et un matériel très inférieurs en quantité. Ajoutons que lorsque la guerre — très brève — éclatera, des « résistants » de la dernière heure attaqueront les batteries anti-aériennes de Métallopolis pour abréger encore les hostilités.

Que savons-nous de ces deux cités ? Peu de choses en vérité : Agold est un dictateur aux pouvoirs illimités ayant établi un régime totalitaire reposant essentiellement sur l'armée dont on nous montre les officiers brutaux, cruels, impitoyables. Ils n'hésitent pas, par exemple, à faire exécuter un de leurs alliés (un chef des Hommes de l'Eau) Uloa qui, de peur, a eu une défaillance pendant un combat. Lorsque la situation de Métallopolis deviendra tragique, pendant la débâcle, les rivalités entre chefs s'exacerberont et Agold sera tué par un de ses généraux préférés.

Sur Libérapolis, on ne sait à peu près rien sinon que c'est une « cité du bonheur », libérale et pacifique, dirigée par un Conseil (oligarchique, élu, coopté... ?) qui désire paix, sécurité, confort, bonheur pour le peuple.

Ajoutons que dans la guerre, Libérapolis se soucie des populations civiles ennemies, refusant de bombarder la ville adverse et se contentant d'attaquer les concentrations de fusées, d'artillerie et d'aviation.

Pour en finir avec les civilisés, ajoutons qu'ils semblent, toujours dans la tradition d'avant-guerre, être établis dans des cités contrôlant un territoire limité, genre Mongo et ses parages, avec des avant-postes disséminés par-ci par-là. Enfin, leur niveau technique est supérieur à celui des Terriens : engins volant à très grandes vitesses, fusées de transport et de bombardement, télévision sur écran géant et à grandes possibilités, fusées aquatiques, pistolets à rayons, générateur de rayons mortels, etc. Par contre, ils ignorent l'utilisation de l'énergie atomique et le général Kian s'intéresse beaucoup à Bikini où il avait décelé les explosions atomiques que les Américains venaient de provoquer.

Les caractéristiques que nous venons de dégager proviennent surtout de déductions car rien n'est très fouillé dans cette bande ; il est difficile d'y étudier les populations et les régimes politiques respectifs des deux cités principales car peu de choses sont dites sur elles. Tout est très superficiel et fragmentaire, seule la structure sociale des Têtes Triangulaires, leur mode de vie, sont tracés d'une manière assez poussée.

Voyons maintenant les personnages : ils

JACQUES, LES MAINS EN AVANT EN SIGNE DE PAIX S'AVANCE VERS LES HOMMES A TÊTE TRIANGULAIRE QUI LE CONSIDÈRENT DE LEURS YEUX ÉNORMES

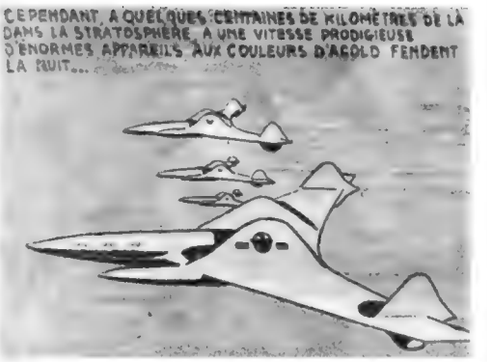
Les têtes triangulaires.

sont aussi peu fouillés quant à leurs caractères respectifs que les populations. Jacques, qui fait figure de héros, encore que rien ne se dégage de son caractère sinon le fait qu'il est courageux, doit assez vite s'effacer devant Kaza (ici on sent que l'auteur a dû faire face à un problème). Ce dernier n'est pas beaucoup mis en valeur. Nous savons de lui qu'il est courageux, chevaleresque, amical, ami fidèle, c'est tout. Le vieux savant, Etienne Launay, est inexistant. Il est loin d'avoir la personnalité de Zarkov. Agold a un rôle épisodique ; on ne sait de lui qu'une chose : il est autoritaire et impitoyable. On connaît un peu mieux le général Kian qui n'en est pas moins très schématique et très stéréotypé : « brute militaire » qui manie le fouet, commande aisément des mises à mort, ne tolère aucune défaillance, aucune discussion, nourrit de hautes ambitions, ne songeant qu'à anéantir l'ennemi, rien de très original. Finalement, Jane, la fille du vieux savant est au moins un personnage dont l'importance et le rôle ne varient guère, elle sert de trait d'union entre les personnages et de constante dans le récit, elle est courageuse sans être une amazone, elle peut éprouver de la lassitude et être abattue moralement, elle est capable de risquer sa vie pour quelqu'un qu'elle aime, elle tient tête courageusement à Kian qu'elle a voulu abuser et qui va la fouetter, elle offre une certaine douceur de caractère, a un certain charme, se montre passionnée avec discrétion, et c'est à l'éloge de l'auteur de n'avoir pas fait d'elle une créature insupportable comme Dale Arden et d'avoir été très discret quant à l'idylle qui se noue entre Jane et Kaza.

Ce qui caractérise cette bande dessinée, c'est qu'elle est avant tout centrée sur l'aventure, tout est un continuel rebondissement de l'action, et cette action empêche tout autre développement : ce ne sont que luttes et combats car les populations sont systématiquement hostiles les unes aux autres et à tout étranger : les Têtes Triangulaires s'en prennent à tout être vivant qui passe à proximité de leur territoire ; il en est de même pour les tribus lacustres ; quant aux civilisés, ils constituent deux clans ennemis et les Hommes de l'Eau se partagent entre ces deux clans. Il faudra aussi lutter contre la faune, toujours plus ou moins redoutable et toujours agressive, que ce soit l'horrible pieuvre chevelue qui vous enlace de ses tentacules visqueux ou

le bovidé tricorne qui charge systématiquement. La flore est au moins aussi redoutable, qu'il s'agisse des champignons géants carnivores ou de l'étrange plante aquatique qui lance des disques adhésifs sur les êtres vivants, à l'imagination de l'auteur près, la planète Mars de Kline est aussi peu vivable que la planète Mongo d'Alex Raymond. Les personnages iront donc de péril en péril, de combat en combat : pieuvres chevelues, Têtes Triangulaires, Hommes de l'Eau perfides, hommes d'Agold, tribus lacustres, plantes aquatiques, dinosaure, reptile géant, champignon carnivore, animaux divers, puis la guerre éclatera. Seule la cité des Yogs est un havre de paix et un véritable Eden dans ce monde hostile.

Les batailles sont assez prenantes, l'action également qui se suit avec intérêt, voire avec passion. De ce côté, c'est une réussite. Le matériel militaire est varié quant à sa qualité et à sa représentation : tout ce qui est aérien est indubitablement inspiré, pour l'apparence extérieure tout au moins, par les travaux allemands les plus avancés en 1945 en matière d'aéronautique et de balistique ; seuls les petits « Ovoc », sortes d'œufs volants, sont de conception originale. Les engins aquatiques sont honnêtement campés bien que certains d'entre eux s'inspirassent de canots automobiles de record. L'agyrope, curieux porte-fusées sous-marin a une silhouette de porte-avions. Ce qui est le moins réussi, ce sont incontestablement les tanks amphibies qui ne se différencient guère des tanks de la dernière guerre mondiale.


CEPENDANT, A QUELQUES CENTAINES DE KILOMÈTRES DE LA
DANS LA STRATOSPHÈRE, A UNE VITESSE PRODIGIEUSE
D'ENORMES APPAREILS AUX COULEURS D'AGOLD FENDENT
LA NUIT...

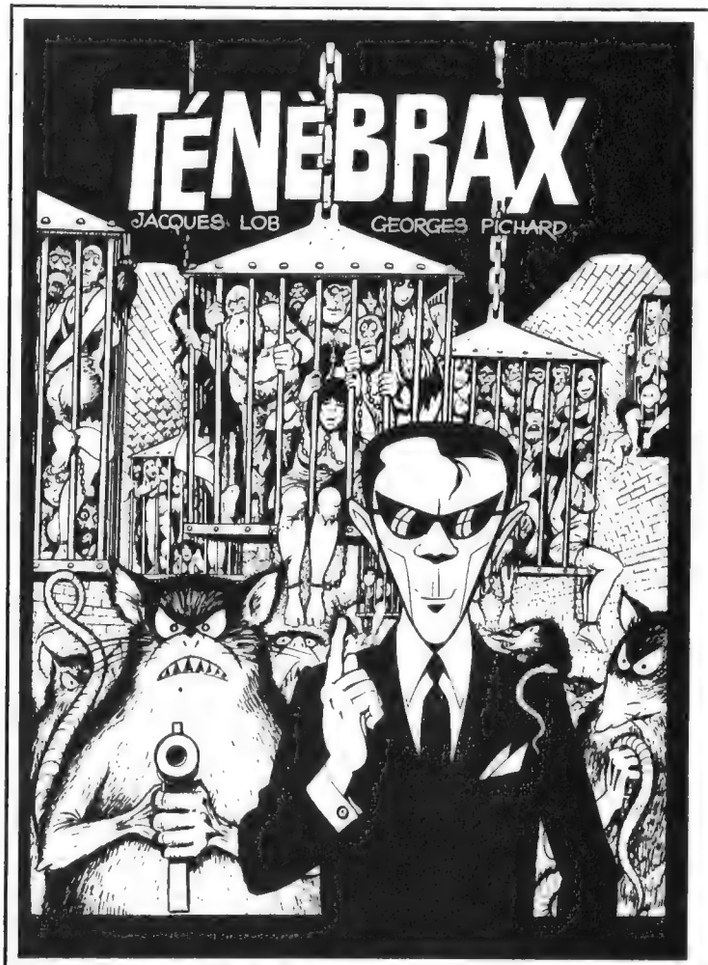
Le matériel militaire.

Le décor végétal est souvent très réussi, et les épisodes qui se déroulent dans les marécages proches des villages lacustres sont très réussis quant à la végétation qui leur sert de cadre. Même remarque pour les épisodes aux alentours de la cité des Yogs. D'ailleurs, au fur et à mesure que la bande avance, le dessin gagne en aisance et en qualité et à partir de la rencontre avec les tribus lacustres jusqu'à la fin, le dessin est fort agréable. De plus, dans l'épisode de la cité des Yogs, la couleur est utilisée souvent sous forme de monochromatisme pour créer ou renforcer une atmosphère, parfois avec bonheur.

Que dire en conclusion ? Sur le plan de l'action, une bande dessinée intéressante et même très prenante ; sur le plan des personnages, pas ou très peu de caractérisation, aucun d'entre eux ne nous enthousiasme beaucoup ; de ce côté-là, la faiblesse est certaine. Seul le général Kian soulève un certain intérêt, même si c'est un intérêt négatif. Le décor végétal est très réussi, le décor minéral frôle la puérilité et n'est guère convaincant. Les Têtes Triangulaires et les Hommes de l'Eau sont des créations intéressantes, les combats aquatiques donnent lieu à de belles vues, le dessin, qui va s'améliorant, est correct mais n'a rien de génial ; ce n'est ni du Clarence Gray ni du Alex Raymond, mais pour l'époque, c'était très bon.

Avec un scénario amélioré, des caractères plus fouillés (là réside une des grandes faiblesses de cette série), des détails plus abondants et plus fins sur les populations, un dessin du niveau des dix ou vingt dernières planches, cette bande dessinée ferait très bonne figure malgré certains archaïsmes comme le dessin de la fusée spatiale ou le caractère rudimentaire de certaines images. Elle a eu le très grand mérite en 1946 de renouer avec une tradition de bande dessinée de science-fiction que l'on aurait alors bien crue perdue.

E. FRANÇOIS.



G. Pichard
J. LOB

TENEBRAX

Préface de
J. C. Forest

Prix 27 F.

collection dirigée
par C. Moliterni

Diffusion DARGAUD

AILLEURS

Scénario et Dessins de MANDRYKA*

LE THÉATRE MÉCANIQUE

UNE ÉMISSION DU SERVICE DE LA RECHERCHE

DÎTES NOUS MAÎTRE, QUELQUES MOTS SUR VOTRE THÉATRE MÉCANIQUE !

C'EST TRÉS SIMPLE : JE PRENDS LA MANIVELLE ET JE TOURNE !

CROUIK TAK CLIC

GRIP

WHIZ

GRINK

FLUZ

TRING !

BUMP

BOPS

BOPS

CLIC

BLUG

ZAPT

CLAC

TRACTAC !

ÉTONNANT ! GÉNIAL EXTRAORDINAIRE !

MAIS DÎTES NOUS MAÎTRE, QUELLE EST LA RÉACTION DU SPECTATEUR

ENTHOUSIASTE !

CLAP

CLAP

CLAP

CLAP

CLAP

CLAP

MANDRYKA

BOB ET BOBETTE DE WILLY VANDERSTEEN

Willy Vandersteen, ou le grand plongeon !... Ce phénoménal auteur belge, l'un des plus doués de la B.D. mondiale, et l'un des plus prolixes qui soit en activité, ce grand créateur, donc, s'est un beau jour résolu à préférer le Commerce à l'Art, se sacrifiant délibérément aux yeux de ses plus fidèles admirateurs, mais faisant du même coup fortune : ceci compense cela, j'imagine, et Vandersteen savait bien ce qu'il faisait en choisissant de « produire » avant tout... Ouvert en 1951, son studio « fabrique » actuellement — à haute dose et sans souci de la qualité — une bonne douzaine de séries distribuées aux journaux du monde entier, principalement ceux d'Allemagne, des Pays-Bas ou des Etats nordiques. Ouvertement et sans fausse pudeur, Vandersteen est à la tête d'une « entreprise industrielle » ; il n'hésite d'ailleurs pas à déclarer que c'était là son objectif, même s'il éprouve peut-être au fond de lui la nostalgie du temps où il était un admirable artiste...

Mais, après tout, chacun est libre de mener sa barque comme il l'entend, et je ne veux nullement me poser en censeur : Willy Vandersteen nous a naguère tant donné qu'il aura toujours droit à notre respect, un respect teinté d'émotion et de regrets. Avant de faire le « grand plongeon », il nous a quand même gratifiés de quelques chefs-d'œuvre : « Son Altesse Riri », ce petit bijou paru dans « Tintin » entre 1953 et 1959, l'extraordinaire fresque poético-réaliste de « Thyl Eulenspiegel » (in « Tintin », 1951) et « Bob et Bobette » (1), série toujours poursuivie par le studio, mais aussi parue dans « Tintin » (1948-59).

Débutant le 26 mars 1941 dans « Wonderland » (supplément au quotidien « De Dag »), avec **De lollige avonturen van Pudifar** — signé « Will » —, il cherche son style pendant plusieurs années au moyen de quelques histoires dans les journaux flamands (« Bravo», « Ons Volkske »...). Le 30 mars 1945, dans le « Nieuwe Standaard », il crée **Rikki en Wiske in Chocowakije,** premier épisode de ce qui allait par la suite devenir « Bob et Bobette » : l'histoire mettait en scène un frère, Rikki et une sœur, Wiske, accompagnés de leur tante Sidonie et, déjà, de la petite poupée de chiffon nommée Schalulleke (Fanfreluche)... Mais Rikki n'était pas au point, et il faisait par trop songer à « Tintin » (blondinet, portant culotte de golf). Aussi, dès le deuxième épisode (2), la série changea de garçon et de titre, et devint « Suske en Wiske », Suske-Bob étant un camarade de rencontre qui ne devait plus jamais quitter Wiske-Bobette...

Venu à « Tintin » en 1948 (N° 38), avec **Le Fantôme espagnol,** Vandersteen y animera jusqu'en 1959 huit aventures de « Bob et Bobette » parmi les meilleures et certainement les plus soignées sur le plan graphique. La plupart de ces histoires sont parues en albums du « Lombard », mais ce sont les Editions Erasme qui publient couramment les « Bob et Bobette », dont près de 200 volumes sont sortis à ce jour.

Le monde de « Bob et Bobette » : L'œuvre décrit les aventures extraordinaires d'un septuor plus ou moins indissociable formé peu à peu au cours des épisodes et voué aux avatars d'un surnaturel devenu pour lui du naturel tout court. Ce septuor n'est pas systématique, mais il constitue le noyau pratiquement fixe de la série. Il est formé par : «Bob et Bobette », la tante Sidonie et la poupée Fanfreluche, personnages nés aux premiers épisodes ; plus deux comparses à peine plus tardifs : Lambique et Jérôme ; plus — sporadiquement — le professeur Barabas, inventeur de machines formidables...

Il est rare que le héros d'une bande dessinée soit un personnage bicéphale, une double entité. Bob et Bobette forment une paire complémentaire absolue, l'un prolongeant l'autre au point qu'ils se fondent conplètement dans la mythologie héroïque : ce sont un peu les « Castor et Pollux » du 9e Art ... Complices depuis le début, ils ne sont pas, on l'a vu, frère et sœur. Cela n'empêche pas une ressemblance physique certaine qui vient renforcer la fusion de ces gosses. Sur le plan du comportement, ils évoluent sensiblement différemment. Chacun possède sa psychologie propre, même si les deux se rejoignent sur le chemin de l'aventure et de la justice. Bob est un adolescent bagarreur et téméraire, non dénué toutefois de prudence et de finesse ; il est orgueilleux, querelleur, fier de sa force et soucieux d'en faire la démonstration : chef de bande né, meneur d'hommes entreprenant, c'est le gamin de la rue et du terrain vague. Bobette, elle, est une fillette coquette et vaniteuse, posant sa prétention pubertaire en postulats agressifs. Egalement fine et « cœur d'or », elle n'en est pas moins affligée d'un sale caractère. Pour les définir d'un mot, je dirai que Bob est un attachant « bêcheur », Bobette étant ce que l'on peut appeler une « pisseuse » sympatique. L'un et l'autre capables de générosité, de bravoure et de grandeur d'âme, ils épousent presque sans discuter toutes les causes héroïques, pourvu qu'elles soient justes... et mouvementées ! Ils parcourent aussi bien l'espace que la quatrième dimension pour défaire la malveillance et le crime, pour assumer les faiblesses de l'humanité, en bons scouts qu'ils sont certainement. Ces anachroniques preux en culottes courtes font de leur enfance un univers enchanté, où chaque instant distille l'insolite, où le moindre geste se répercute au règne de la féérie.

Bob et Bobette possèdent sur beaucoup de héros l'avantage d'être assez vraisemblables : bourrés de défauts, ouverts à la simple rêverie puérile, éprouvant l'un pour l'autre des sentiments ambigus (où perce déjà un inconscient désir, la jalousie, un attachement affectif qui dépasse la camaraderie), ils sont faillibles et perfectibles, capricieux, menteurs, insolents, mais foncièrement honnêtes et purs, etc. Ils représentent donc relativement bien l'enfance, une enfance évidemment idéalisée, mais pas trop, une enfance suffisamment vraie pour toucher le lecteur non adulte (et l'adulte récupérable) qui se projettera sans problèmes en eux.

Il est aujourd'hui manifeste que Bobette prend un sensible avantage sur son double, sans doute parce qu'elle est fille, marquant l'aventure de sa fragile présence et de son émotivité affirmée. Et puis, elle possède incontestablement plus de tempérament que Bob. Mais l'un et l'autre, riches de leurs 14 ou 15 ans, appartiennent à cette catégorie de personnages qui me paraissent relever d'un complexe d'évasion (au contraire de héros plus mûrs, représentatifs d'un complexe d'adaptation). C'est-à-dire que leur enfance est inadéquation au réel, opposition permanente incarnées en Sidonie et Lambique. De par leur âge, leur caractère et leurs aspirations, ils se réfugient au monde parallèle et trouble de l'imagination, avec ses fétiches — la poupée Fanfreluche — et ses jeux symboliques. Faute de s'acclimater au monde trop quotidien des « grands », il se façonnent le leur propre, ils créent par conséquent un réel plus beau que le réel de tous les jours : traversant le miroir, ils subliment le « vécu » par l'action du « rêvé ».

C'est également un peu le sort de Lambique — « Monsieur Lambique » pour les intimes —, indécrottable adulte-enfant qui refusera toujours de grandir. Mais celui-ci est un bonhomme d'âge respectable, physique de « trumeau » recouvrant une âme de « zozo »...

Avec Bob et Bobette, il est en quelque sorte le troisième enfant de tante Sidonie (mère théorique, on le verra), le plus turbulent du trio, assurément le plus infantile, celui qu'il faut avant tout surveiller de peur qu'il ne fasse des bêtises. Image du père, certes, mais un père bafoué, sans pouvoirs, sans goût pour la paternité ; un père ayant mûri à rebours de sa progéniture. D'où les rapports polyvalents qui unissent Lambique à Bob et Bobette : le plus souvent fraternels, d'égal à égal, ils basculent quelquefois dans l'autorité. Mais l'inférieur n'est pas forcément ceux que l'on aurait pu croire ... Lambique — Lambik en flamand — est typé par son nom : c'est avant tout un Belge, avec les qualités et les défauts du breuvage qui le baptise. Né dans son pays en 1946, soit un an et quelques aventures après « Bob et Bobette », il apparaît en France dans « Tintin », en 1948, chez « Erasme » (distribution Dargaud) vers 1954. Dans cette dernière série, il est d'abord plombier, puis détective privé, avant de s'installer définitivement en l'oisiveté propice à l'aventure qui caractérise souvent les personnages dessinés : il faut être « disponible » pour pouvoir subir les caprices des auteurs !...

On connaît Lambique sous deux visages : l'un, excellent, dans la série « Tintin-Lombard » ; l'autre, amoindri, dans la collection rouge « Erasme ». C'est ici qui nous le voyons vivre à travers une traduction désormais bâclée, plate et plus d'une fois vulgaire, mélangeant hardiment, pour la « couleur locale », des expressions belges et des accents de « titi parisien », voire des tournures méridionales !... En revanche, dans l'une et l'autre séries, le personnage a brillé de mille feux, centre géométrique des épisodes, vedette avouée de l'ensemble, à tel point qu'on dit parfois « Monsieur Lambique » à la place de « Bob et Bobette ». Sa faconde, sa pétulance, sa niaiserie clairvoyante (heureux les simples en esprit...), ses gigantesques tares mêlées à de non moins belles qualités de cœur, sa maladresse et son égoïsme de surface, sa vanité, sa robuste santé enfin, font de lui une inoubliable figure. Fréquemment en conflit avec les autres, il établit ses rapports de force avec Sidonie, Jérôme, Barabas, Bob et Bobette en pivots de bien des épisodes. « Enfant terrible » de la bande, il est plus entêté que permis, mais généreux sous une rude écorce, capable d'intelligence et d'ouverture malgré l'apparence petite-bougeoise de sa personne. Pour résumer l'éthique du bonhomme, écoutons-le parler d'un vaste projet concernant la paix sur terre : « Si nous consentions tous à vivre comme les chevaux, un peu d'avoine nous suffirait ! Plus d'appartements à acheter ! Une étable, un peu de paille, il ne nous faudrait pas davantage ! Plus de contributions ! Plus d'impérialisme économique, plus de fraudes ! Tous les bâtiments seraient démolis, chacun possèderait son petit pré... et l'engrais ne ferait pas défaut aux chevaux-agriculteurs ! Plus de guerres à redouter... en effet, imagine-t-on des chevaux inventant des bombes atomiques ou se prenant aux crinières à l'O.N.U. ? Non ! Eh bien alors ? » (1).

Ce moralisme généreusement simpliste fleure la petite pantoufle de la retraite : par la voix de Lambique, c'est la « majorité silencieuse » qui s'exprime. Seulement, notre personnage est heureusement homme d'action, et d'envergure ; il ne se contente pas des pavillons de banlieue où l'on refait le monde. Il vit l'aventure, avec de touchants revi-

---

(1) En 1946 parut en France un hebdomadaire de bandes dessinées intitulé « Bob et Bobette », sans aucun rapport avec l'œuvre de Willy Vandersteen. Ce journal disparut d'ailleurs rapidement, faute de publier de bonnes séries.

(2) **Op het eiland Amoras** (sur l'île Amoras), de « Nieuwe Standaard » (19-12-1945).

(1) **La Princesse enchantée,** p. 4.

Oh! Fanfreluche est guérie!
Bobette, elle n'a jamais été aussi belle!
C'est la seule poupée remplie de crins de cheval! Mmm... mon trésor!
J'ai rempli la condition prescrite! Adieu nobles amis, voici le nuage qui va me permettre de rejoindre, moi aussi, les jardins éternels!
... Et allez donc voir sur le toit! J'y ai laissé une surprise pour vous!

Willy Vandersteen : Bob et Bobette « La Princesse enchantée » Editions Erasme.

rements.. Ainsi, plus tard, transformé en centaure, et par conséquent dégoûté des théories chevalines, il expliquera le changement à un canasson placide :

« Camarade, j'ai réfléchi ! Je renonce à mon projet d'établir un royaume mondial des chevaux ! Je devrais assister aux séances de l'O.N.U. et là, comme cheval, j'aurais à discuter avec tous ces ânes ! Non merci ! » (2).

Au-delà de Bobette et son tempérament affirmé, au-delà de Bob et son adolescence triomphante, Lambique est ici LE personnage doué d'épaisseur humaine, notre semblable, notre frère. S'il n'existait pas, il faudrait l'inventer ! Imaginez cette œuvre sans le long nez de Monsieur Lambique, sans le prognathisme bougon de sa lèvre inférieure, imaginez un peu « Bob et Bobette » sans le chapeau-boule de Monsieur Lambique !... Sidonie, au premier épisode, était déjà la tante des petits Rikki et Wiske. Après l'apparition de Suske-Bob et la réorganisation de la famille, elle demeure sous le nom de Tante Sidonie. Non seulement sa maison est la demeure familiale, mais son action est encore en soi très importante. Sidonie eût pu devenir une héroïne de tout premier plan ; elle demeure inexplicablement comparse (encore qu'elle figure en tant que second rôle dans la série «Jérome », autre produit du Studio Vandersteen, édité par Erasme sous couverture brochée verte). Selon Jacques de Lente, le trait fondamental du personnage est sa « féminité illusoire » (3). Il est vrai que cette tante dynamique est extrêmement coquette et vaniteuse, convaincue de son charme et sûre de plaire. Elle veut naturellement ignorer qu'elle est laide, même si quelquefois sa taille, son nez ou la longueur de ses pieds lui causent un peu — si peu ! — de souci. Mais cette attitude est typiquement féminine, et le degré d'observation de Vandersteen est ici très élevé. Sidonie est en réalité totalement dénuée de complexes, femme détendue, forte, libre. Une espèce de suffragette MLF avant la lettre ! Capricieuse, bavarde et mauvaise ménagère, elle excelle dans l'action : le grand large, les bagarres, le mystère, voilà ce qu'il faut à cette moderne Calamity Jane du nord européen, à cette Tartine Mariol rajeunie et passablement pacifiée ! Alors, elle explose. Il est juste de dire qu'avec un peu plus de chance, Sidonie eût occupé le haut de l'affiche aux côtés de Lambique. Elle possède une mobilité, une habileté, une capacité de réflexion instantanée peu courantes. La clairvoyance aussi : dans **le Castel de Cognedur,** par exemple, bien que paraissant seulement au dénouement, elle arrive avec la clé de l'énigme. Sensibilité, innocence, prescience, divination, elle est douée d'INSTINCT, cette vertu bien féminine et nullement illusoire qu'on appelle aussi le 6e sens !

Avant de nous consacrer aux autres membres du clan, voyons un peu comment s'organisent les rapports entre les précédents. Rapports élastiques, changeants ; il n'est assurément pas facile de vivre ensemble quand on s'appelle Sidonie, Bobette, Lambique et Bob. La tante et le père putatif sont apparemment des adultes : c'est donc en adultes qu'ils devraient envisager la cohabitation avec les garnements jumeaux. Mais la mise en pratique est malaisée : Lambique, on l'a vu, est un enfant attardé ; Sidonie est trop irréfléchie, trop spontanée, trop « passionaria » pour s'encombrer de responsabilités. Tante, elle ne l'est qu'en théorie. Sinon, elle est souvent la première à lancer le cri de guerre, la première à stimuler les vocations aventurières. En définitive, tous les quatre sont, à leur manière, des mômes. Fait significatif : dans **les Pêcheurs d'étoiles,** Lambique et Sidonie redeviennent galopins, forment une bande dont celui-là est le « capitaine » et le pourvoyeur en jouets ; Bob et Bobette admis en la bande, le quatuor peut enfin laisser impunément libre cours à ses instincts ludiques tout à coup mis à jour...

Quatre chenapans, donc : cela implique un perpétuel chassé-croisé d'autorité et de prises de conscience, une imbrication complexe de responsabilités assumées. En réalité, tous les quatre SE FONT mutuellement, se complètent et se limitent, s'encouragent et se parachèvent. Paradoxalement, Bob et Bobette sont les moins farfelus du groupe, peut-être parce qu'ils en sont les officielles vedettes, portant sur leur épaules la mission moralisatrice de la série : il faut bien que quelqu'un garde les pieds sur terre, quand même !

Mais ce n'est pas règle générale. Bien souvent, Bob et Bobette redeviennent gamins irresponsables. Alors, par un effet de bascule naturelle, c'est Sidonie ou même Lambique qui devront assumer — tant bien que mal — la sauvegarde de la raison (si je peux employer un tel mot pour une œuvre aussi déraisonnable !). En gros, chacun à son tour joue le rôle de l'adulte pendant que les autres libèrent leurs tendances juvéniles. Et tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes fantaisistes, né d'une imagination hors pair...

Pour la petite poupée de sciure que Bobette arbore comme une médaille suprême, sachons qu'elle apparut dès le premier épisode et figure dans toute la gamme « Erasme ». Je ne trouve pas trace d'elle dans la série « TINTIN-Lombard », sauf, inexplicablement dans **le Fantôme espagnol,** où Bobette la découvre au fond d'un tonneau (p. 6), pour l'abandonner complètement à la page 13 ! D'autre part, le personnage a changé de nom : « Fanfreluche » est devenu « Fanchon » dans la nouvelle production du Studio, qui refait aussi (mal) les anciens épisodes. Cela vient sans doute de ce qu'elle a également changé de nom dans le texte original : « Schalleke » s'est mué en « Chabolleke », car, selon ce que m'a dit Hans Van Den Boom, LUL est un mot très obscène pour les Hollandais...

Cet être étonnant, puisque dénué de vie, inerte, et puissamment intégré au monde des hommes, ne manifeste nulle velléité de rébellion, et pour cause ! Exception faite des **Pêcheurs d'étoiles** où, éphémèrement animée, elle révèle un caractère plutôt maussade... Mais la plupart du temps, Fanfreluche est pour Bobette un solide support psychologique, elle soutient et conforte sa maîtresse. En elle, la fillette projette ses aspirations, ses rêveries et ses tendances ; en elle, les cosmogonies infantiles s'attestent et s'éternisent. Réellement, Fanfreluche est le plus pur symbole de la merveilleuse enfance : c'est l'incarnation des songes ; c'est la croyance à ses mythes.

Un mérite de cet original objet est qu'il suscite passions et drames. La poupée est un pôle d'attraction de haute intensité, et les épisodes la prennent souvent comme point central. Jérôme, le colossal comparse, éprouve pour elle une attirance à peu près égale à celle éprouvée par l'héroïne : le tendre fétiche mutiplie son rayonnement, il

(2) Id., p. 11.
(3) In « Phénix » n° 14 (septembre 1970), p. 35.

ENTRETEMPS...
...Visite à Fanfreluche... cueillir fleurettes pour moizelle...
...Pissenlits et chardons... maigre bouquet... ajouter quelques fleurs de pommier...
...Vais prendre l'arbre tout entier... ...fera impression.

Willy Vandersteen : Bob et Bobette « Le Castel de Cognedur » Ed. Erasme.

étend la complicité à d'autres personnages, il PARLE à d'autres qu'à sa propriétaire. Sachant son prix et sa valeur, Bob, Lambique et Sidonie l'entourent de respect et d'affection. Tout le monde prend au sérieux l'univers de l'enfance, chez Vandersteen ; tout le monde en procède aussi. Une fois, dans **le Castel de Cognedur,** par sa seule force magnétique, Fanfreluche déchaîne autour d'elle les événements. L'épisode se passant en Ecosse, l'innocente poupée excite la convoitise de deux clans ennemis. A ce point d'ivresse et de violence, Jérôme sera utilisé contre ses propres amis, par un audacieux chantage sur ses sentiments envers Fanfreluche...

De l'importance accordée à ce rôle, on peut conclure à la supériorité manifeste de Bobette sur son copain Bob. A travers Fanfreluche, c'est la fillette qui est célébrée. Nous en saurons davantage sur la destinée de la poupée en nous attachant à l'épisode qui la définit le mieux : **La princesse enchantée.** L'histoire nous apprend que Fanfreluche est bâtie dans le bois d'un cèdre enchanté provenant du pays des Mille et une Nuits, cèdre gardant captive l'âme d'une princesse envoûtée voici « sept fois sept cents ans » par un magicien jaloux. A cette occasion, la victime recouvrera l'usage de la parole et Fanfreluche prendra vie, comme Pinocchio après le passage de la Fée. L'épisode montre que la poupée est une âme, vivant du souffle intérieur des Esprits. Il confirme en fait ce que Bobette pressentait depuis toujours. Dépassant le jeu de l'enfance, la rêverie se fait réalité. Willy Vandersteen nous prouve par là qu'il ne faut jamais dédaigner la puissance de l'imagination : chez les créateurs flamands, les chimères ont besoin de peu de choses pour exister !

Fanfreluche devra donc subir une délicate opération — déchirante pour Bobette — puisqu'il faudra lui ouvrir le ventre et la vider de la sciure afin de libérer l'âme captive. Mais tout s'arrangera : la princesse une fois désenchantée rendra sa silhouette primitive à la dépouille, bourrée de crins de cheval (1)... Fanfreluche est une preuve, l'indéniable preuve que le rêve est un monde irréductible et autonome. Elle démontre que les objets inanimés ont souvent une âme.

Jérôme est un être humanoïde doté d'une force herculéenne, d'un instinct suraigu, d'une intelligence quelquefois vive et d'un cœur d'enfant (tiens tiens...). S'exprimant en style télégraphique, il ne cesse de rendre jaloux le fat Lambique, toujours pressé de démontrer — en vain — que Jérôme est moins costaud que lui. J'hésite à l'appeler tout simplement un homme tant il participe de l'enchantement : apparu en 1953 de façon mystérieuse dans **les Mousquetaires endiablés,** il ne cessera d'être insolite, insondable, inaccessible. Nul ne sait d'où il vient ; le sait-il seulement lui-même ? L'indéfectible amitié qu'il porte aux principaux personnages demeure un autre secret, connaissant d'étonnantes ruptures, des discontinuités étranges et des revirements inattendus. La personnalité de Jérôme est une énigme changeante, inlassable. L'intérêt qu'il suscite est certain et Vandersteen ne manqua pas de lui faire vivre ses propres aventures dans la série qui porte son nom. Hypersensible, vouant à Fanfreluche un culte véritable, c'est l'affectivité seule qui motive les réactions de Jérôme. Cela explique en partie les fluctuations psychologiques de ce colosse tranquille aux aspirations nettement bourgeoises. Et à la culture surprenante, si j'en crois ce passage du **Semeur de joujoux** (p. 18) où Jérôme, posé sur un nuage, va provoquer un orage en commettant ainsi sa prouesse :

« Vais jouer orage... suivre la théorie des influences de Wilson... Nuage inférieur chargé négatif... Nuage supérieur positif... doivent effectivement produire des étincelles entre les deux pôles... Sont des crétins... Lutter entre eux... Jérôme jouer conducteur... amusant... force de 10 000 ampères le long de l'échine... ».

Ses exploits sont inracontables et pléthoriques. Sachons seulement qu'il est imperméable aux balles explosives **(les Mousquetaires endiablés,** p. 27) **(le Castel de Cognedur,** p. 8...) et qu'il est friand du métal le plus dur **(les Mousquetaires,** p. 24). Il engloutit allègrement les bombes, qui explosent en lui sans lui causer le moindre souci, au contraire **(le Castel,** p. 12...). Il va plus vite que le son **(les Mousquetaires,** p. 47...). Il court avec un éléphant à bout de bras et enfonce dans le sol le grand mât d'un cirque **(le Roi du cirque,** p. 47...), etc., etc. Son tour de force numéro un : il est le seul être au monde capable de se lever lui-même au-dessus du sol ! **(le Castel,** p. 26).

Ce tendre cyclopéen est une résurgence du mythe de Superman, mais amélioré, « flamandisé », c'est-à-dire auréolé d'humour, de mystère et de poésie. Il tombe un jour amoureux, dans **le Castel de Cognedur.** Que croyez-vous qu'il offre à sa belle ? Un bouquet ? Non : un pommier déraciné ! (1). C'est d'ailleurs ce même **Castel** qui nous révèle l'image parfaite de Jérôme : un miroir magique engendre le « double » du personnage ; les deux Jérôme se partagent qualités et défauts, ils s'affrontent donc jusqu'au moment où le duplicata, possesseur des qualités, mettra l'original en face de lui-même, le forçant à opter définitivement pour le Bien...

Le professeur Barabas est à la fois important et d'un moindre intérêt : jouant un rôle quelquefois prépondérant, il est cependant doté d'une fragile épaisseur humaine. Pour tout dire, nonobstant ses belles réalisations scientifiques, il est inexistant par rapport aux autres personnages.

Créé en même temps que Bob au deuxième épisode, il paraît depuis régulièrement dans la production « Erasme-Dargaud », et il joue parallèlement son rôle dans la série « Jérôme » (où Lambique, Bob et Bobette n'apparaissent pas). Ce savant, certainement génial, est aussi considérablement distrait, énormément myope et tout à fait farfelu. Pourtant, ses inventions rendent à ses amis de signalés services. Remarquons entre autres :

— des soucoupes volantes individuelles dont l'eau est le carburant (par exemple dans **la Trompette magique) ;**

— la « Terranef », véhicule souterrain d'une remarquable maniabilité (par exemple dans **le Castel de Cognedur) ;**

— la fameuse machine de « Télétemps », capable de projeter quelqu'un en n'importe quel point de l'Espace et du Temps

(1) Le cheval en question n'est autre en l'occurrence que Lambique, qu'un charme avait changé en centaure. Les symboles aussi se marient entre eux, parfois...

(1) P. 25. Cf. l'attitude d'Obélix amoureux, dans **Astérix Légionnaire.**

... Attention... tour très difficile...
... Me soulever moi-même... Premier venu ne fait pas ça...
... De plus, beau gars.. ... devriez me voir avec cravate...
Oui, Jérôme, mais je ne pourrai quand même pas t'épouser!

Willy Vandersteen : Bob et Bobette « Le Castel de Cognedur » Ed. Erasme.

(entre autres dans **le Teuf-teuf, les Mousquetaires endiablés...).** Cette machine nous fait irrésistiblement songer à celle du même style figurant dans « Alley Oop ».

Malgré cela, Barabas est d'une discrétion tissée d'inexistence, il faut en convenir. De plus, voici un allié dont les autres savent à l'occasion se passer, tant ne manquent pas les coups de pouce du hasard ou d'autres puissants personnages — hypnotiseurs, magiciens, etc. — qui abondent en cette œuvre merveilleuse.

Une œuvre « flamande » :

Oui. Willy Vandersteen est un auteur flamand, à l'inspiration flamande, au style flamand, dont l'œuvre est imprégnée de sève flamande .Voilà pourquoi celle-ci n'a jamais pu s'implanter en France, où le rationalisme dominant est imperméable au génie visionnaire des grands créateurs du Nord. Etre « flamand », c'est posséder l'art unique de rendre une atmosphère mille fois trouble ; c'est donner vie aux objets, aux murs, aux pavés des rues ; c'est donner vie à la lumière intérieure qui émane de la moindre personne », de la moindre chose : être « flamand », c'est posséder l'art unique de donner forme aux fantasmes humains.

Première caractéristique de l'œuvre de Vandersteen : le graphisme. Dans tous les « Bob et Bobette » de la grande période (1) comme dans les deux merveilleux épisodes de « Thyl Eulenspiegel », on découvre la patte d'un maître, le style mouvementé et flamboyant des imagiers qui ont fait la gloire de l'art flamand. A sa manière, Vandersteen est un descendant de Bruegel. Comme son illustre prédécesseur, il aime à peindre les scènes de la vie quotidienne et les développements du monde onirique. Et il les peint magnifiquement, avec grâce, avec couleur, avec force. Les dessins de « Thyl », du **Trésor de Beersel** ou du **Fantôme espagnol** sont dignes de figurer dans les recueils de « belles images » de l'Ecole des Flandres. D'ailleurs, la filiation à Bruegel n'est pas hasardeuse. Vandersteen admire profondément cet artiste et lui rend même un hommage direct dans **le Fantôme espagnol :** non seulement c'est autour d'un tableau de lui que l'aventure se cristallise, mais encore Bruegel en personne participe à l'épisode, aidant efficacement les héros transplantés à son époque ! Autre marque de son origine : Vandersteen raffole des détails gentils, à la manière des « naïfs » flamands qui mêlaient aux plus délirantes évocations un soupçon de candeur et d'innocence parfois étourdissantes. Chez lui, la « gentillesse » est toujours étrange. Je ne parle pas ici du schématype de la plupart des « Bob et Bobette », tramés sur un conte moralisateur se concluant inévitablement par une exaltation naïve de la paix, de la fraternité, de tout le pathos humanitaire... Il y a autre chose et plus. Dans cette œuvre, les méchants ont la portion congrue, la miette du gâteau. Les affreux vantersteeniens n'oublient jamais qu'ils sont des caricatures, des exorcismes, à peine tolérés par un créateur davantage sensible à la magie cachée des choses qu'au symbolisme traditionnel Bon-Méchant. Aussi les bandits et autres horribles sont-ils rares dans « Bob et Bobette », et parodiques, bafoués. D'autre part, lorsqu'ils ne sont pas mis hors d'état de nuire, ils se rachètent à la fin de l'épisode, et tout redevient pour le mieux dans le meilleur des sortilèges dessinés !

Troisième composante purement flamande : le fantastique, omniprésent, un fantastique hénaurme, joyeux puissamment onirique, fascinant et mythisé, comme dans les récits de Frans Hellens ou de Jean Ray. Vandersteen fait la part belle aux légendes, qu'il exploite en esthète accompli et en passionnant conteur. Les histoires de l'Orient et ses prodiges, dont les « Mille et une Nuits », lui donnent matière à broder sur l'attrait du désert où naissent bien des envoûtements **(la Princesse enchantée, la Trompette magique...).** Les mythologies germano-nordiques le frappent par leur puissance et les personnages qu'elles animent. Témoins : **la Clef de bronze, la Nef fantôme** et, surtout **le Trésor de Fiskary,** étonnante paraphrase du mythe des Niebelungen. Mais ce sont surtout les légendes populaires et leur mystère qui retiennent son imagination, lui qui est issu d'un peuple où les récits populaires sont tellement importants. Ce qui ne l'empêche pas de rêver à l'Ecosse **(le Castel de Cognedur)** ou à une quelconque principauté méditerranéenne **(la Clef de bronze)...** La Flandre lui permet de créer quelques chefs-d'œuvre : **le Teuf-teuf club, le Trésor de Beersel, le Fantôme espagnol,** « Thyl »... En définitive, chaque légende populaire, quelle qu'en soit l'origine, devient chez Vandersteen marquée au sceau de la délicieuse poésie flamande ; chacune passe en ce tamis de la fantaisie et de l'onirisme, chacune chante comme une pièce de Ghelderode (où le rire grinçant vient pourtant mêler les cartes du songe).

Outre la pure et simple S.-F. à clin d'œil **(les Martiens sont là)** ou le thème fréquent du voyage dans le Temps **(le Trésor de Beersel, la Princesse enchantée, la Trompette magique, le Teuf-teuf club, le Trésor de Fiskary, les Mousquetaires endiablés, Margot la Folle,** etc.), l'œuvre regorge de prodiges et des prosopopées typiques de l'esprit du Nord (cf. les pièces de Ghelderode, **Malpertuis, Saint-Judas de la nuit...) :** rêves, hypnotismes, voyances, sorcellerie, tapis volants, dragons et autres faits surhumains : transformations magiques de Lambique **(la Princesse enchantée, la Trompette magique...).** de Bob et Bobette **(le Loup qui rit...) ;** fantômes **(le fantôme espagnol, la princesse enchantée, la Nef fantôme...).** ; et même évocations corporelles de Satan **(le Teuf-teuf club)** ou de ce vieillard auguste qu'est le temps **(le Trésor de Fiskary).**

Je n'en finirais pas d'aligner des exemples. La cause est entendue : Willy Vandersteen est le plus actuel des imaginatifs flamands, de plume et de pinceaux. Je n'en veux plus donner que deux illustrations, à travers les thèmes du « double » et du « monde parallèle ».

Le thème du « double », de « l'ombre qui marche », de la conscience mise à nu et des jumeaux contraires est une constante vandersteenienne. Il aime faire tomber les « masques » dont Jean Lorrain affuble ses créatures ; il aime confronter ses personnages à leur propre image. En voici neuf exemples :

— **le Gladiateur mystère :** Lambique et le « gladiateur » ne font qu'un et s'opposent à l'entité double Néron-« Homme au manteau ».

— **la Clef de bronze :** Le prince et le « plongeur masqué » ne font qu'un.

(1) Grosso modo, de 1948 à 1959. Il y a cent autres exemples.

Si vous trouvez que ces couleurs sont laides, Monsieur Lambique c'est que vous n'y connaissez rien!
Comment? Attendez donc que je peigne mon poulailler. Ce sera bien plus beau que ce barbouillage! Et je ne surchargerai pas ma peinture de ces affreux petits bonshommes, moi!
Mais à peine Monsieur Lambique a-t-il prononcé ces paroles sacrilèges que soudain! ô prodige! l'un des personnages du tableau se met en mouvement...
Projetée d'une main sûre, une assiette de pape au riz traverse la salle en sifflant...
?

— **la Trompette magique :** Issus de l'instrument, le « bon moi » et le « mauvais moi » de Lambique s'affrontent.
— **le Teuf-teuf club :** Le corbeau et de la Galette ne font qu'un alors même qu'ils se combattent.
— **le Loup qui rit :** La conscience de Sidonie parle à celle-ci.
— **les Mousquetaires endiablés :** « Bicbellum », cervelet vivant de Lambique parle à celui-ci.
— **le Castel de Cognedur :** Issus d'un miroir magique, Jérôme 1 et Jérôme 2 s'affrontent, de même que Mac Truffel 1 et Mac Truffel 2.
— **le Roi du cirque :** Roberto, le « bon », et « l'Invisible », le « mauvais », ne font qu'un.
— **le Semeur de joujoux :** Rôle de « l'Ombre », véritable ombre sans corps ; Lambique et le roi Octave 1er sont sosies ; rôle des deux éléments atomiques, « Atomas » et « Neutronos », qui ne rêvent que de s'étreindre pour provoquer une effroyable explosion...

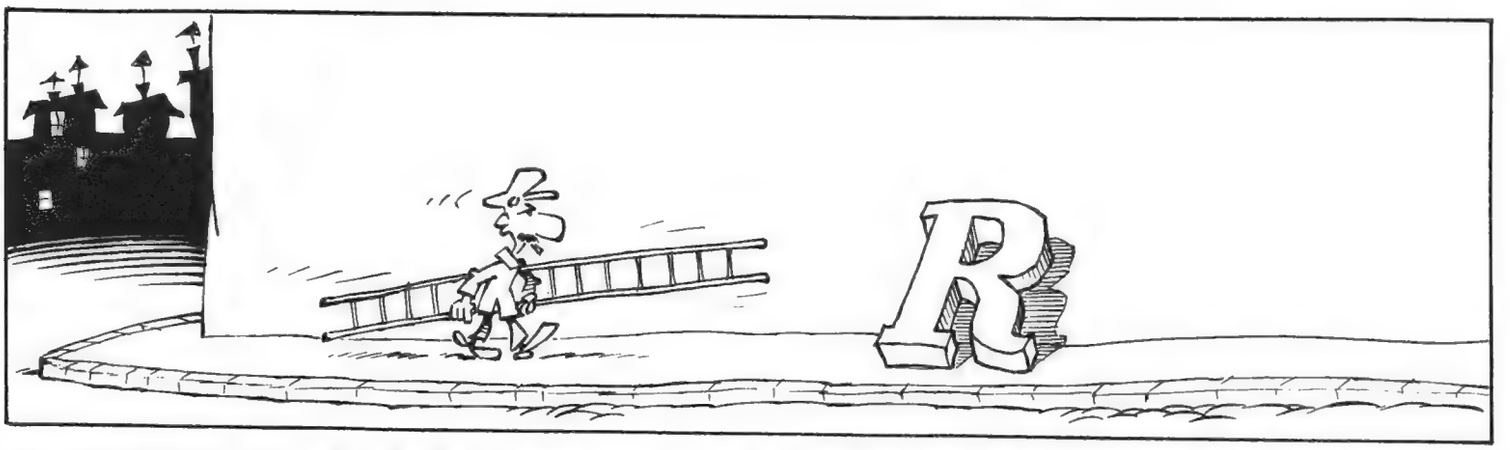
Le thème du « monde parallèle » est l'un des plus chers aux merveilleux Jean Ray-John Flanders. Il nous montre, avec quel génie, que notre monde et « l'autre » ont des rapports plus étroits qu'on ne le pense. Chez Ray, ce sont souvent des ruelles ou des maisons qui n'existent pas pour tout le monde. Chez Vandersteen, ce thème a son importance et indique, à la façon du conteur gantois : « Méfiez-vous ! Il n'y a qu'une porte à pousser pour libérer les mystères cachés !... ».

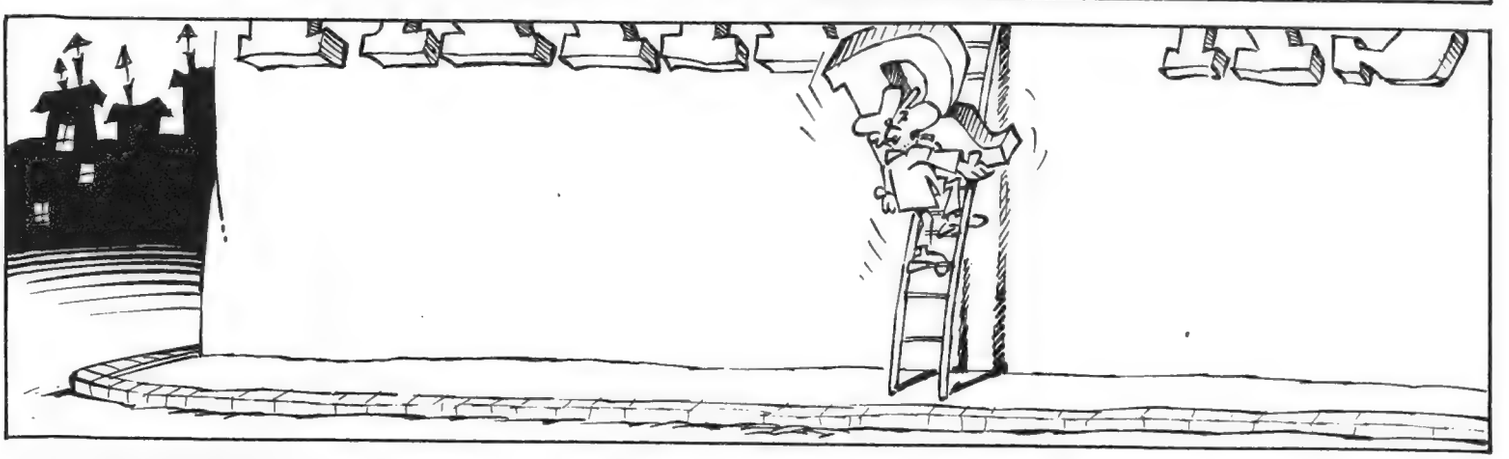
Exemple peut être pris à la première planche du **Fantôme espagnol :** au premier strip, l'image unique montre Bob, Bobette et M. Lambique en arrêt devant **le Repas de noces,** de Bruegel l'Ancien. Puis le deuxième strip dépeint une dispute entre Bobette et Lambique, ce dernier calomniant le tableau. Il déclare : « Attends donc que je peigne mon poulailler. Ce sera bien plus beau que ce barbouillage ! Et je ne surchargerai pas ma peinture de ces affreux petits bonshommes, moi ! ». L'immanente justice du monde onirique agit au troisième strip, dont la première image attire l'attention sur un enfant, au premier plan du tableau, en train de manger de la pape au riz ; à la deuxième case, l'assiette vole ; à la dernière vignette, Lambique la reçoit de plein fouet sur la tête : les forces obscures se sont vengées de l'affront ! Plus tard, projeté dans le tableau même, Lambique ranimera la querelle en allant tirer l'oreille du garnement !

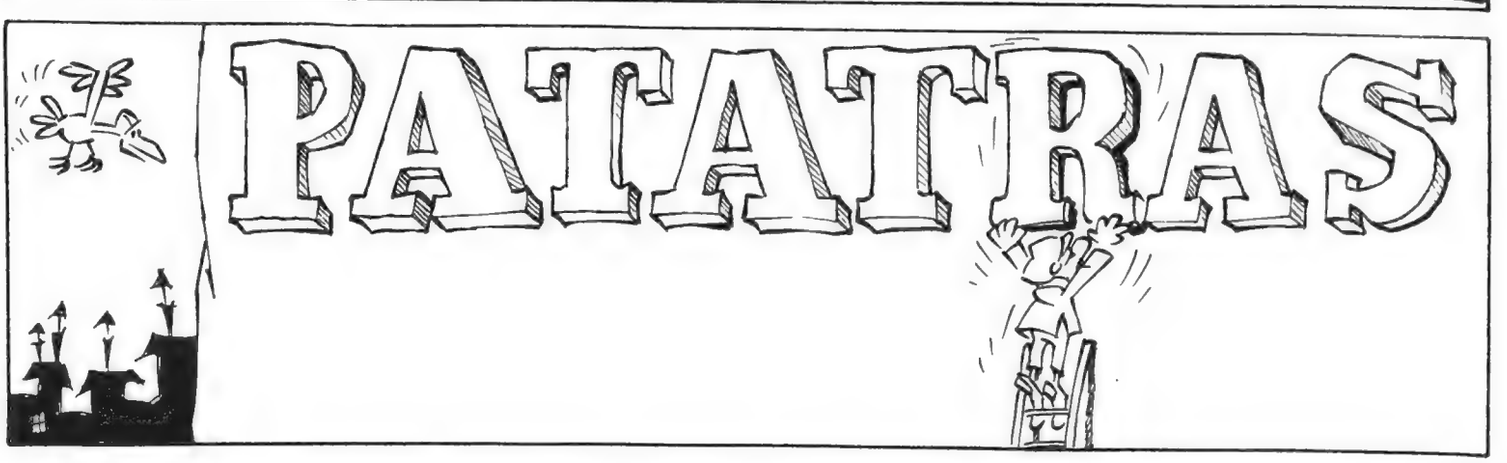
La conclusion de tout cela : Willy Vandersteen fut un créateur unique en son genre, un maître. Ses récits comme ses dessins en portent témoignage. Il a libéré mille fantasmes, mille songeries, donnant à la Bande Dessinée, à une époque où elle en avait encore besoin, quelques-unes de ses lettres de noblesse. Et puis, ce diable de Flamand a su comme peu de gens à son époque (en particulier Jacques Laudy) pimenter son œuvre d'une insolite, d'une insolente POESIE. Chose vraiment rarissime dans le monde des « petits Mickey ».

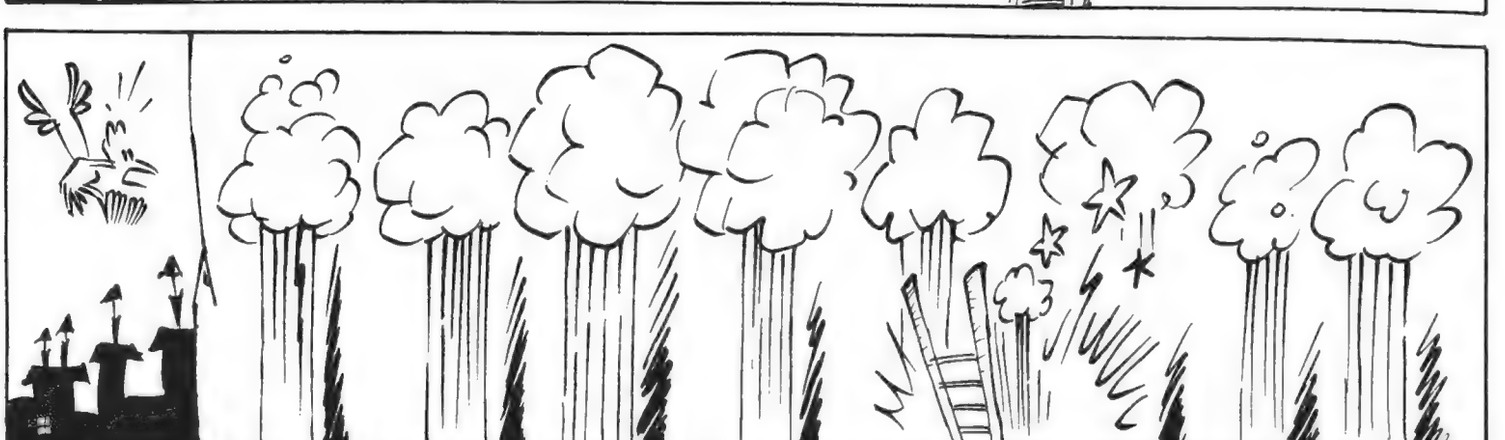
NUMA SADOUL.

Scénario et Dessins de MANDRYKA*

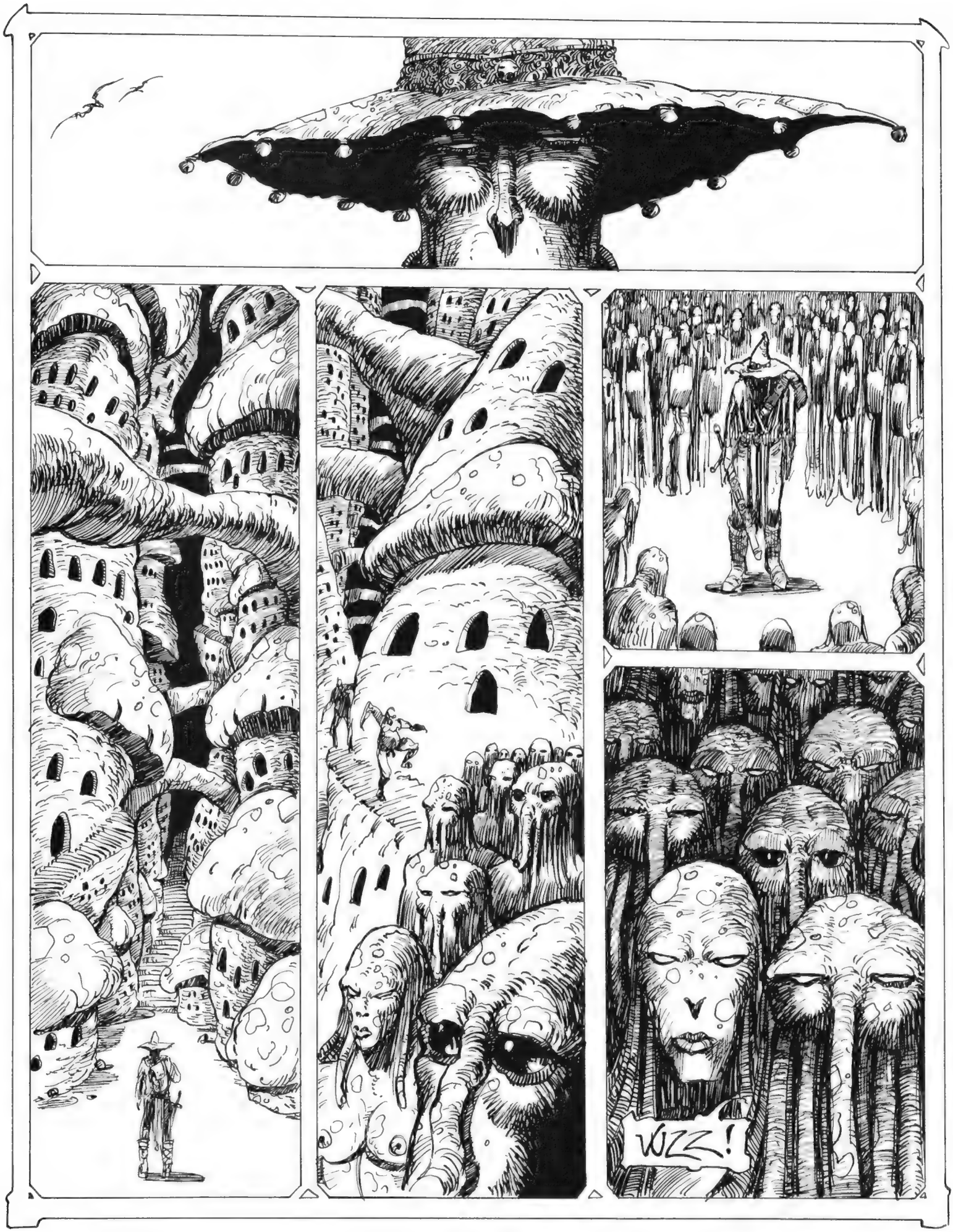


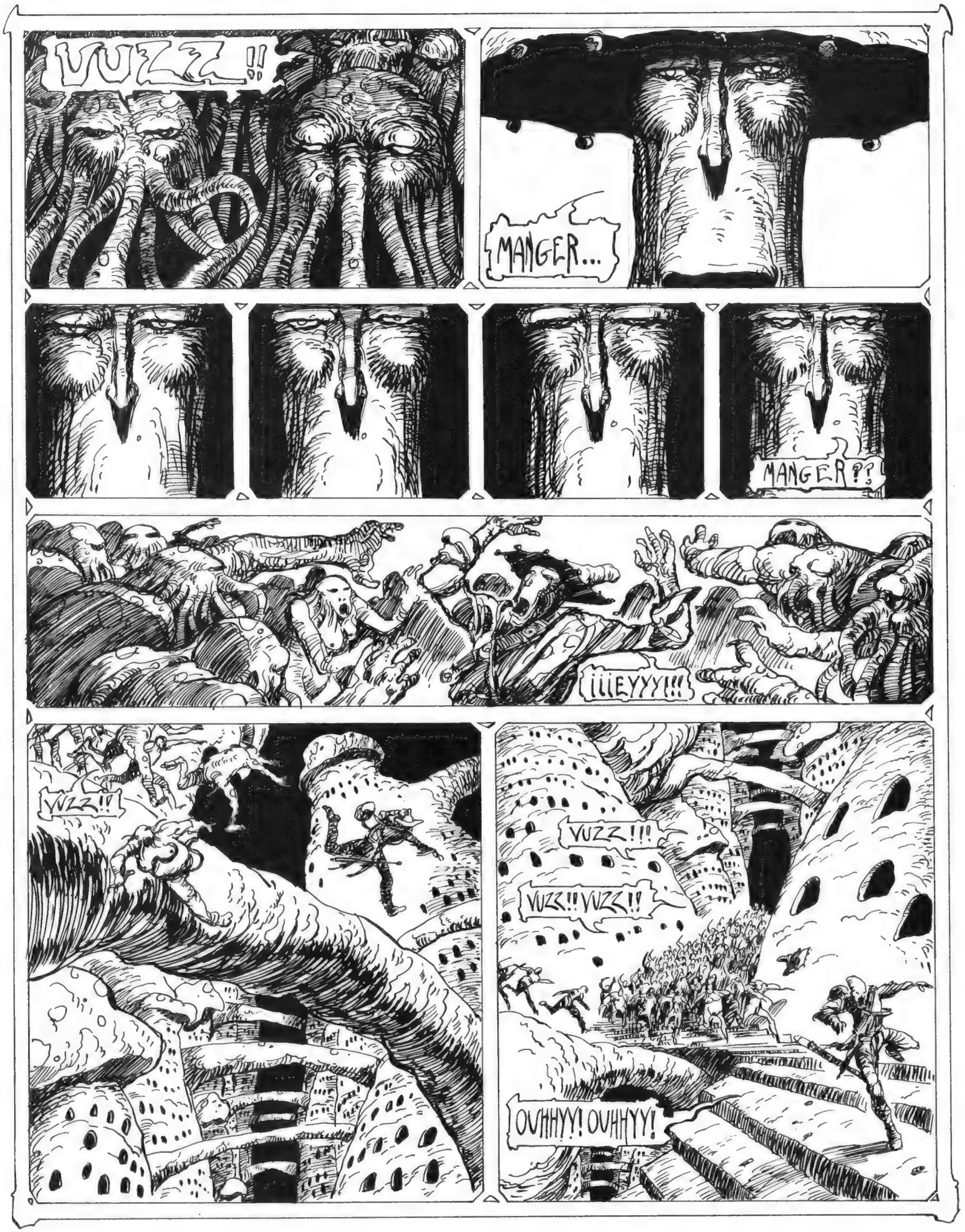






© Druillet.


WZZ!


VUZZ !!
MANGER...
MANGER ?!
¡¡¡EYYY!!!
VUZZ !!
VUZZ !!
VUZZ !! VUZZ !!
OUHHYY! OUHHYY!

VUZZ!
VUZZ!
VUZZ!
VUZZ!

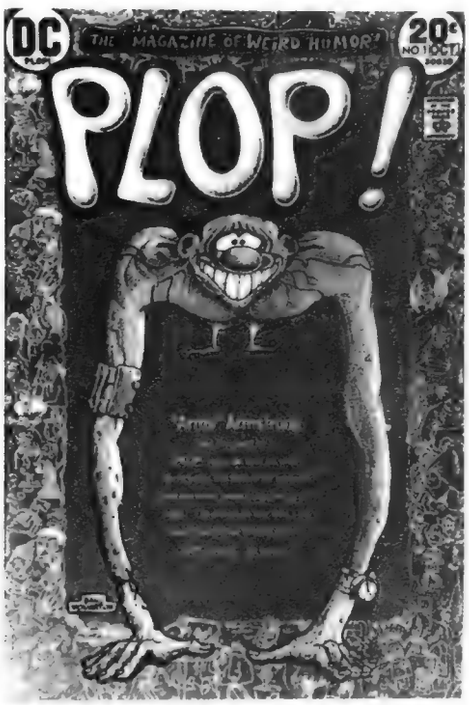
SALUT A TOI PASSEUR DU VENT!
SALUT A TOI L'ASSIS!
QUEL EST TON NOM?
VUZZ!

A suivre

DC

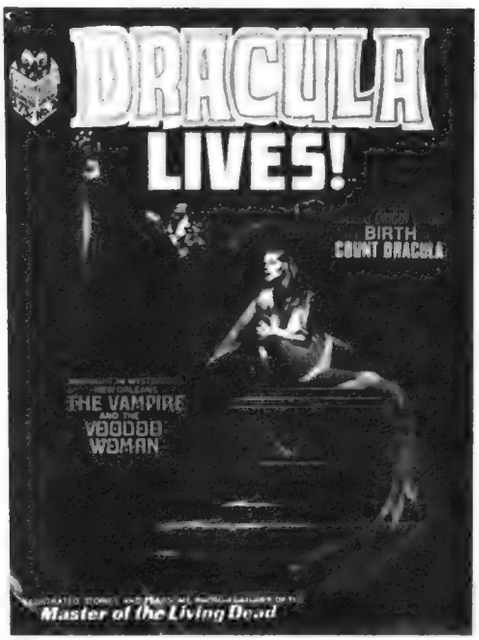
PLOP !

Chez DC, sous la direction de Joe Orlando, un magazine d'humour macabre qui renoue avec la tradition de Mad Comics : sous une couverture de Basil Wolverton, des bandes de Sergio Aragones, George Evans, Alcala, Berni Wrightson, des dessins d'humour noir... L'ensemble est sympathique et mérite d'être suivi de près : jusqu'à maintenant, les comics d'humour étaient d'horribles choses dans la tradition d'Archie (à l'inverse du comic strip où c'est la bande d'aventure qui est malade).



MARVEL

Malgré l'échec, il y a deux ans, de « Savages tales », Marvel revient en force aux comics pour adultes avec des magazines grand format noir et blanc style Creepy : « Vampire tales », « Monster Unlashed », « Dracula lives », « Tales of the Zombies », etc. Tous sont des magazines d'horreur alternant articles style « Famous Monsters » et photos de films avec les bandes dessinées. Parmi celles-ci, notons de nombreuses bandes antérieures au « Comic Code », et de nouvelles histoires dues au Staff habituel ou à des artistes plus rares, par exemple, dans « Monster Unlashed nº 1 », Ralph Reese dans une superbe adaptation d'une nouvelle de R. Howard ayant pour héros Solomon Kane. A suivre de près car l'avenir du comic book et son évolution reposent sur des tentatives de ce type.



MARVEL

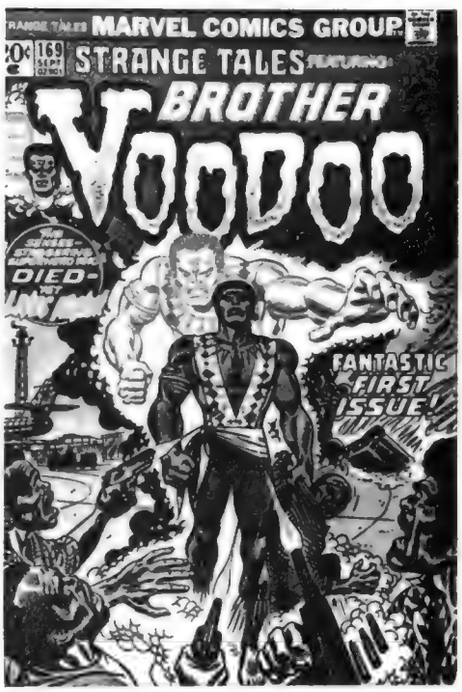
Deux titres demeurent d'un très haut niveau. Ce sont les adaptations du maître de l'héroïc fantasy, Robert Howard : King Kull toujours dû au grand John Severin et à sa sœur Marie, Conan où John Buscema remplace Barry Smith : la bande perd son brio mais gagne en fidélité à Howard.

« Beware », « Crypt of shadows », « Chamber of chills » rééditent des bandes d'horreur antérieures au comic code : peu de bons dessinateurs — Mannely, Infantino — mais, si l'on peut dire, une grande fraîcheur et une belle naïveté dans le sadisme et l'horreur. Autre magazine de reprints, « War is hell », contient d'admirables bandes de guerre de Powell, Davis, Williamson, etc.

Quelques magazines en progrès : « Captain Marvel », dessiné par Jim Starlin, qui retrouve certains effets de Steranko, « Dr Strange » fort bien dessiné par Frank Brunner et Ernie Chua, « Luke Cage » qui vaut largement ses équivalents cinématographiques « Shaft » et autre « Superfly », « Submariner » avec, en seconde partie, le très prometteur Howie Chaykin dans « Tales from Atlantis ».

Au rayon des nouveautés, dans « Creature on the loose », « Thongor » (d'après le roman « Thongor and the wizard of Lemuria ») dessiné par l'ex-assistant de Dan Adkins, Val Mayeric ; dans « Amazing Adventures » « War of the worlds », suite du roman de Wells : les martiens sont revenus, ils sont vainqueurs et quelques humains résistent ; après quelques pages de Adams, la bande a été reprise par Howie Chaykin...

Le meilleur comic book actuel : « Worlds unknown », qui adapte des nouvelles de science-fiction d'un très



haut niveau dues à Keith Laumer, Hamilton, Frederic Pohl, et d'autres grands de la SF écrite : le dessin, dû à Ralph Reese, Gil Kane et quelques autres, est toujours ou presque de grande qualité.

(Worlds Unknown nº 3 : adaptation de la nouvelle d'Harry Bates « Farewell to the master » dont fut tiré le film : « Le jour où la terre s'arrêta ». Malheureusement le dessin de Ross Andru et Wayne Howard est médiocre). Dans Strange Tales ressuscite un nouveau personnage : « Brother Voodoo », écrit par Lein Wein, dessiné par Colan, c'est (vous l'avez deviné) un super-héros vaudou !

J.-P. DIONNET

ENCYCLOPEDIE MONDIALE DE LA BANDE DESSINEE (1)

• *Les mots imprimés en italique feront l'objet d'un article particulier.*

• *La nationalité des bandes est indiquée par une abréviation. Exemple : France : F ; Belgique : B ; Grande-Bretagne : GB, etc.*

PIERRE COUPERIE
HENRI FILIPPINI
CLAUDE MOLITERNI

COMBAT (U.S.A.) Copyright Dell

Comic book consacré au récit d'événements militaires réels, retracés, dans l'ensemble, avec une bonne exactitude historique et une objectivité, en ce qui concerne la guerre de 1939-45, bien éloignée de l'hystérie d'un « Sgt Fury ». P.C.

COMES (D.H.) (B)

D.H. Comes débute dans le supplément pour la jeunesse du quotidien belge « Le Soir » en publiant « Hermann », une suite de gags fantastico-humoristiques. En 1969-70, il publie « Hermann au pays d'outre-là » et en 1972 l'éphémère série des « Cheeses ». En juin 1972, grâce à la présence d'actualités belges dans « Pilote », il fait son entrée dans ce journal. Puis c'est le « Dieu vivant ». H.F.

COMIC (El) (Esp.)

Exposition réalisée par José Ramon Sierra au Musée d'Art Contemporain de Séville en mai 1971. Cette manifestation faisait le point sur la bande dessinée actuelle et présentait 121 dessinateurs de tous pays et 16 originaux de dessinateurs espagnols.

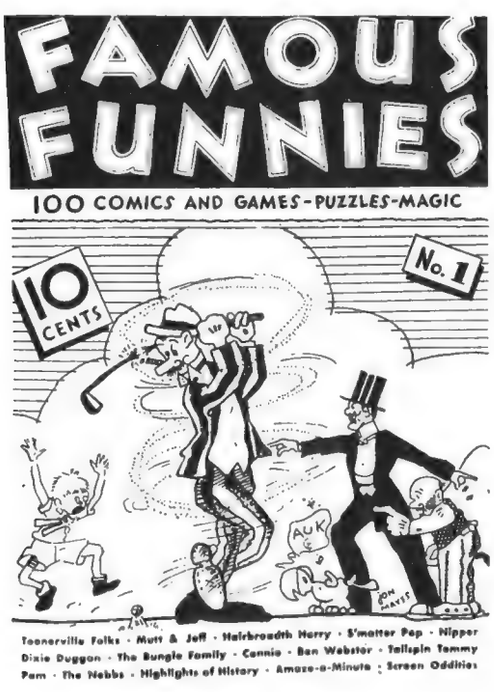
COMIC ART IN AMERICA (U.S.A.)

Beau livre de grand format, 388 pages avec près de 400 illustrations, réalisé par Stephen Becker et publié chez Simon and Schuster en 1959. A la différence de « The Comics » de Coulton Waugh, il traite non seulement l'histoire de la bande dessinée américaine, mais aussi l'ensemble des « cartoons » : dessin politique, dessins humoristiques des magazines, dessins de sport et même, très rapidement, dessin animé. La partie consacrée aux comics est la plus fouillée ; non seulement elle ajoute douze ans à l'historique plus ancien (1946) de Coulton Waugh, mais elle apporte de sérieux compléments dans plusieurs domaines, en particulier sur les comics d'avant 1914. Les points de vue y sont, aussi, plus proches des amateurs européens. P.C.

COMIC BOOKS (U.S.A.)

Certainement le plus grand phénomène dans l'édition depuis 40 ans. Aujourd'hui, un comic book est un magazine d'un peu moins de 17,5 cm sur un peu moins de 26 cm, de 32 pages en couleurs, sous couverture couleurs portant toujours un dessin spectaculaire (et souvent trompeur...) ; la page une s'orne aussi d'un grand dessin accrocheur (« splash panel ») qui amorce la première histoire. Outre des publicités et un courrier des lecteurs (qui déguise plus ou moins d'autres publicités, celles-là pour les prochains numéros du comic book et pour ses congénères publiés par le même éditeur), le magazine contient une seule histoire — complète ou à suivre — ou deux histoires complètes, ou deux histoires principales plus un court récit, et parfois deux : le nombre des combinaisons est considérable. Tel numéro de « Black Knight » publiait quatre histoires complètes de quatre héros différents. Parfois, ici et là, une page humoristique : trois histoires des « Blackhawk » par exemple, plus une bande de gag de Boltinoff en une page. Chaque comic book est non seulement spécialisé dans un genre (super-héros, science-fiction, western, amour, satire, aviation, guerre, etc.) mais, de plus, consacré à un personnage dont il porte le nom. Ce qui ne l'empêche pas d'en héberger d'autres, soit parce qu'ils viennent faire équipe avec le héros titulaire (cf. « crossover »), soit sans aucun rapport avec lui. On trouve aussi, surtout depuis deux ou trois ans, de plus en plus de rééditions d'aventures anciennes de héros toujours actuels ou disparus depuis longtemps. En général, il n'y a pas de personnages permanents dans les comic books de science-fiction, tel « From beyond the Unknown » qui sont l'équivalent de recueils de nouvelles. Précisons aussi qu'il y a deux grandes espèces de comic books : ceux qui publient du matériel original, conçu pour eux, et ceux qui exploitent des personnages dérivés des bandes dessinées de la presse quotidienne ; il ne s'agit pas de rééditions, mais d'une version spécialement conçue : il y a une version comic book de « Blondie » dessinée par Paul Fung Jr, une autre de « Beetle Bailey », du « Phantom », de « Tarzan », de « Flask Gordon », etc. Elles sont, dans l'ensemble, très médiocres, avec des exceptions comme les quelques « Flash Gordon » d'Al Williamson et le « Tarzan » de Kubert. On ne peut définir le comic book par son

rythme de parution : de six à douze fois par an selon les titres, plus des trimestriels et des spéciaux annuels comme le spécial « Batman » de janvier 1972 qui hébergeait sept superhéros différents dans ses cent pages. Les comic books ne sont pas nés d'un seul coup, et leur formule a été assez longue à s'établir. Ils ont été plus épais (64 pages), parfois plus grands (« Master Comics » 26,5 × 35,5 cm) ou plus fréquents (« Captain Marvel » deux fois par mois). En 1933, parut le premier comic book « Funnies on parade » ; il était donné en prime dans une chaîne de magasins. La même année, c'est « Famous Funnies » qui, lui, est vendu dans ces magasins et dont la vente dans les kiosques fut essayée avec succès en 1934. Il contenait uniquement des réimpressions des bandes dessinées de la presse quotidienne. En 1935, c'est « New Fun Comics », le premier comic book publiant du matériel original : peu de succès, et 1936 voit paraître les « Popular Comics », « Tip Top Comics » et « King Comics » qui réimpriment des bandes dessinées parues quelques mois avant dans les journaux. En 1937, « Detective Comics » est le premier consacré à un thème précis. En juin 1938, avec la publication du « Superman » dans le premier numéro d'« Action Comics », le succès se déclenche, foudroyant, et détermine un premier « Age d'Or » jusqu'en 1947 : multiplication des éditeurs, des titres et des héros. L'industrie des comic books connait des crises périodiques dues en partie à la surproduction : quand le public « marche », il est inondé chaque mois de centaines de titres tirés chacun à des centaines de milliers d'exemplaires, les plus grand dépassant le million. L'énormité du phénomène, la mythologie étrange qui s'y est développée autour des super-héros, ont attiré l'attention générale et celle des critiques, de nombreux pédagogues, psychiatres et sociologues. P.C.


FAMOUS FUNNIES
100 COMICS AND GAMES-PUZZLES-MAGIC
10 CENTS
No. 1
Toonerville Folks · Mutt & Jeff · Hairbreadth Harry · S'matter Pop · Nipper
Dixie Duggan · The Bungle Family · Connie · Ben Webster · Tailspin Tommy
Pam · The Nebbs · Highlights of History · Amaze-a-Minute · Screen Oddities

COMIC CRUSADER (U.S.A.)

Fanzine consacré à la bande dessinée et plus particulièrement au comic book, édité par Martin L. Greim. Au sommaire de cette revue de format 21 × 27 imprimée en offset : interviews, dessins inédits de grands du comics, d'amateurs, etc. Un numéro spécial consacré à « Flash Gordon » au cinéma fut particulièrement intéressant. H.F.

COMIC CUTS (G.B.) Copyright IPC

Un des principaux illustrés humoristiques anglais, paru de 1890 à 1953, où il fut absorbé par « The Knock-out ». Il fut un des pionniers de l'histoire en images et aurait hébergé, dès 1893, le premier personnage de bande dessinée à parution régulière, Chubblock Holmes. Jouant sur un très bas prix, Comic Cuts (en terme d'imprimerie du siècle dernier, un « cut » était le bloc de bois gravé d'une illustration) n'employait pas la couleur, sauf une seule fois, pour la page de titre d'un numéro. P.C.

COMIC STRIP (U.S.A.)

Le phénomène de la bande quotidienne a frappé le public américain, si bien que ce terme « bande comique », malgré son caractère peu adéquat, a désigné très vite toutes les bandes dessinées. P.C.

COMIC STRIPS (Allemagne)

Exposition présentée à Berlin à l'Akademie der Kunste, de décembre 1969 à fin janvier 1970. Réalisée par Hans Zimmermann avec la collaboration de Claude Moliterni et Pierre Couperie. On retrouvait dans une disposition différente l'exposition du Musée des Arts Décoratifs (palais du Louvre), présentée à Paris en 1967. Cette exposition devient ensuite itinérante en Allemagne, puis elle est montée à l'I.C.A. de Londres (1970), en Finlande à Helsinki (1971) et à Göteborg au Musée d'Art Moderne (1972). C.M.

COMIC STRIPS (Allemagne)

Catalogue de l'exposition « Comic Strips » présentée à l'Akademie der Kunste à Berlin. La documentation iconographique n'est autre que celle de l'ouvrage « Bande dessinée et figuration narrative », Musée des Arts Décoratifs éditeur (1967). C.M.

COMIC STRIPS (Allemagne)

Tout en conservant la documentation photographique du catalogue de l'exposition de l'Akademie der Kunste de Berlin, Comic Strips est différent par les textes publiés. Ce sont les communications données lors de cette manifestation qui ont été réunies en un

ouvrage édité par Gebr-Mann Verlag. Au sommaire, une introduction de H.D. Zimmermann, le mouvement de la bande dessinée dans le monde par Pierre Couperie et Claude Moliterni et des textes de MM. K. Riha, D. Pforte, W. Hofmann, O. Hesse-Quack, A.C. Baumgartner, M.L. Moeller, O. Wiener. C.M.

COMIC SUPPLEMENTS (U.S.A.)

L'Amérique n'a jamais connu la publication des bandes dessinées en hebdomadaires spécialisés, destinés à un public jeune, comme cela s'est produit en Europe. Les « Comics » ont toujours paru dans les journaux quotidiens, avec la conséquence qu'ils visaient le lecteur adulte, ou au moins l'ensemble de la famille, ce qui leur permit, dès le début, d'échapper aux limitations de l'« histoire pour enfants » qui ont paralysé si longtemps la production européenne. Au cours des années 1870, les quotidiens américains se mirent à paraître aussi le dimanche, pratique devenue générale vers 1920. A partir de 1892, cette édition dominicale devint de plus en plus épaisse (48 pages au N.Y. World dès cette date) et comporta en outre un nombre croissant de cahiers séparés dit « supplements », de formats divers et spécialisés : sport, bourse, mondanités, culture, etc. A partir de 1894, le N.Y. World ajoute un supplément comique, avec des dessins humoristiques et des histoires en images en couleurs ; en 1895, il y publie le fameux « Yellow Kid » d'Outcault. C'est dans ce cadre que son rival et imitateur, le « Morning Journal » de W.R. Hearst publie la première bande dessinée, les « Katzenjammer Kids » de R. Dirks (1897). Très vite, presque tous les journaux auront leur supplément de bandes dessinées le dimanche : 8 à 12 pages en couleurs, de grand format (jusqu'à 45 sur 59 cm). Souvent, jusque vers 1930, il y a une seule série par page et les images sont très grandes (celles de « Little Nemo » de W. McCay atteignent jusqu'à 19,5 cm de haut). Puis le système se dégrade, d'abord imperceptiblement : avec la multiplication des bandes complémentaires au cours des années trente, on met en moyenne 14 séries sur huit pages. Après la guerre, on tombe aux planches de tiers de page, on entasse : souvent 20 ou 25 séries, ou plus, en 8 pages. Puis les enquêtes de marketing montrent que le comic supplement est la partie la plus lue du journal : du coup, les firmes qui lui vendent de la publicité, sans laquelle il ne pourrait vivre, exigent que celle-ci soit placée parmi les bandes dessinées, dont la surface se trouve ainsi encore plus restreinte, décourageant beaucoup de dessinateurs qui savent d'avance que leur travail sera saboté à la publication. Comme, d'autre part, les enfants ne lisent que les comic books, la grande époque des comic supplements semble passée, celle qui est souvent évoquée avec nostalgie, quand, le dimanche, toute l'Amérique se réunissait autour de ses amis dessinés. P.C.

COMICON

Le San Diego Golden States Comicon s'est tenu en Californie dans les salons de l'U.S. Grant Hôtel à San Diego. Ce premier Comicon était organisé par le collectionneur Shell Dorf le samedi et le dimanche 3 août 1970. Ce Comicon réunissait tous les amateurs de bandes dessinées et de science-fiction de la côte ouest des Etats-Unis ainsi que les antiquaires. Le San Diego fandom a été créé en 1952 sous la direction de Roger N. Nelson. Puis en 1966 le San Diego fandom était repris par un groupe d'étudiants dirigé par Ron Cearns. Mais c'est en 1969 que Shell Dorf et Richard Alf donnent une nouvelle impulsion au San Diego fandom. L'invité d'honneur était Jack Kirby. C.M.

COMICS (U.S.A.)

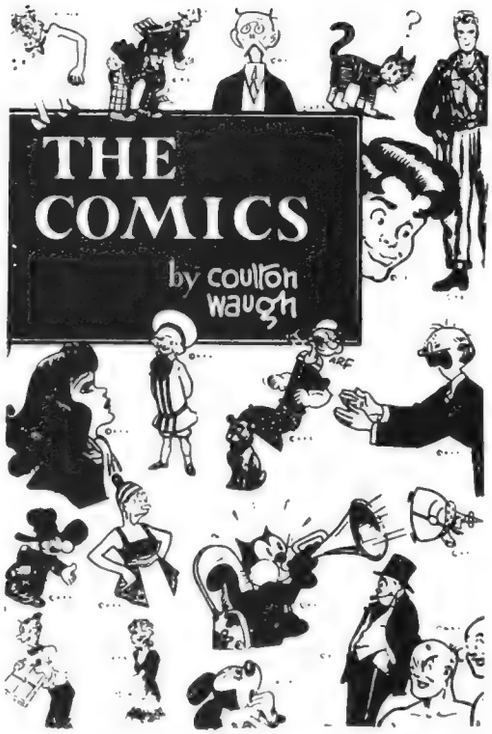
Désigne toutes les bandes dessinées. L'habitude s'est prise à l'origine, vers 1900, parce que toutes les séries publiées alors étaient effectivement comiques. Un autre mot rivalisait : « The Funnies », pour la même raison (funny = drôle). P.C.

COMICS (Allemagne)

Ecrite par Gunther Metken, cette histoire de la bande dessinée se présente sous la forme d'un pocket-book. Une grande partie de la documentation photographique vient du catalogue du Musée des Arts Décoratifs « Bande dessinée et Figuration narrative ». Ce volume est publié par Fisher Bucherei (septembre 71). C.M.

COMICS (the) (U.S.A.)

Ce livre de XIII-360 pages, réalisé par le dessinateur Coulton Waugh en 1947 chez Mac Millan, est le premier ouvrage au monde qui ait été consacré à l'histoire de la bande dessinée (uniquement américaine). Aujourd'hui, il aurait besoin d'un sérieux supplément puisque vingt-cinq ans de production lui échappent, mais, pour la période des origines à 1946, il est irremplaçable, malgré quelques lacunes inévitables dans l'étude d'un sujet aussi vaste. P.C.



COMICS, an american tradition (The) (U.S.A.)

Exposition de bandes dessinées présentée à New York du 28 février au 4 mars 1972 à Rockland Country. Cette exposition était dirigée par David Folkman. C.M.

COMICS (It.)

Le premier numéro de cette revue a été édité à l'occasion du 1er congrès de la bande dessinée qui s'est tenu à Bordhigera du 21 février au 2 mars 1965. Ensuite, Comics est devenu l'organe du club « Immagine » de Rome. Chaque année à l'occasion du Congrès de Lucca un numéro de Comics est édité. Depuis 1971, Rinaldo Traini prend la direction de cette revue qui devient trimestrielle. A son sommaire, des études sur la bande dessinée, des reportages sur le Salon de Lucca et des échos. Les collaborateurs sont ceux que l'on trouve à la tête du Salon de Lucca : Ernesto G. Laura, Claudio Bertieri, Claude Moliterni, Rinaldo Traini, Luis Gasca, Pierre Couperie, David Pascal, André Leborgne, Floriana Campanozzi, Sergio Del Frate, Michele del Luca, Francesco Intoppa, Attilio Lari, Luisa Sammbonnet, Frerucio Trapani. C.M.

COMICS (Suisse)

Walter Herdeg dans le cadre de sa revue « Graphis » a publié en août 1972 un numéro spécial sur la bande dessinée : « Comics ». C'est David Pascal qui a dirigé ce numéro spécial.

Il a fait appel pour la rédaction à Pierre Couperie (la bande dessinée de l'Art), Claude Moliterni (la technique narrative, Little Nemo), Alain Resnais (les rapports entre le cinéma et la B.D.), Archie Goodwin (Comics variations), David Pascal (l'expressionnisme dans la B.D.), Jul. Feiffer, Milton Glasser, Robert Weaver et Umberto Ecco. A la fin de cet ouvrage, les membres d'ICON qui ont collaboré présentent un aperçu bibliographique et historique de la bande dessinée de leurs pays. La maquette de couverture est de Claude Le Gallo d'après une planche de Little Nemo et réalisée par Walter Herdeg. Il existe une version cartonnée de « Comics ». C.M.

COMICS (Les) (F)

La revue de cinéma « la Méthode » dans son numéro 10 de février 1963 a réalisé une étude sur la bande dessinée et le cinéma. Au sommaire : comics et cinéma de Robert Benayoun, l'ABC des comics de René Chateau et Claude Guillot, filmographie des comics de René Chateau, bibliographie de Serge Maresco. C.M.

COMICS ALMANACCO (It.)

Edition réalisée spécialement pour le troisième « Salone Internazionale dei Comics » de Lucca (1967). Au sommaire : La rivolta dei Racchi de Buzzelli, un épisode de Spirit, Alley Oop de Hamlin, The born loser, Eek and Meek, Nancy, Pixies, Short Ribs, Wintkrop de Bonvicini. En 1968, le comics Almanacco présente à son sommaire : 270 strips de Mickey de 1932, du dessinateur Ub Iwerks. C.M.

COMICS AND THEIR CREATORS (U.S.A.)

Le premier livre au monde à peu près entièrement consacré à la bande dessinée (1942). Il s'agit de notices et d'interviews par l'auteur, Martin Sheridan, sur ceux qu'il considérait comme les principaux « cartoonists » de la fin des années trente. Ses oublis sont parfois surprenants pour un Européen, mais son livre contient une masse de renseignements très précieux qu'il serait bien difficile d'obtenir aujourd'hui. Il a été abondamment utilisé par tous ses successeurs, à commencer par Coulton Waugh, pour les précisions biographiques concernant les vieux dessinateurs. Réédité par Luna Presse, en petit format, en 1972. P.C.

COMICS, arti figuratice e spettacok (Italie)

Etude publiée dans le cadre du 7e « Salone Internazionale dei Comics » de Lucca du 29 octobre au 15 novembre 1971. L'ouvrage est dirigé par Romano Calisi et réunit quatre études de Claudio Bertieri, Emesto G. Laura, Luis Gasca et Claude Moliterni. Ce livre a été publié par l'Institut pour la recherche sur les communications de masse de Spolete (Ircom). C.M.

COMICS CAMP COMICS IN (Esp.)

C'est un fanzine édité par Mariano Ayuso du Club « Comics 90 ». Le numéro un a été publié en janvier 1972, au sommaire : des études, des rééditions et des échos. Ce fanzine est de très grand format (22 × 32 cm), 32 pages ronéotypées. C.M.

COMICS 130 (F)

Le premier numéro de « Comics 130 » parait en novembre 1970, prenant la suite de « Futuropolis ». C'est une revue de format 21 × 27, couverture deux couleurs qui deviendra par la suite en 4 couleurs. Comics 130 est trimestrielle. Elle est dirigée par R. Crombez jusqu'au numéro 6 et reprise par G. Coune. La rédaction est toujours confiée à Robert Roquemartine. Au sommaire : Terry et les pirates de Milton Caniff, des études sur les comic books de Jean-Pierre Dionnet et de Christian et Marc Duveau et des rééditions de bandes anciennes ainsi que la publication d'inédits de Philippe Druillet, Moebius, et Auclair. C.M.

COMICS CLUB (It.)

Bulletin bimestriel du Comics Club 104, dont un seul numéro a été publié (mai 1967). (Au sommaire : « la Clé d'argent ». Une nouvelle aventure de l'Inspecteur Wade de Lyman Anderson, Tarzan, Terry, Steve Canyon, etc. C.M.

COMICS CLUB (It.)

Ephémère revue de bande dessinée éditée par Gino Sansoni (Milan). Le premier numéro a été publié en avril 1967. Le directeur était Alfredo Castelli. Comics Club se présentait sous un grand format (21 × 30 cm), abondamment illustré, 80 pages. C.M.

COMICS CLUB (F)

Emission télévisée de Jean-Christophe Averty consacrée à la bande dessinée. C'est en 1972 que parait le premier numéro de ce show qui mêle bande dessinée, chansons et sketches humoristiques animés par Grosso et Modo. H.F.

COMICS CLUB 104 (It.)

Edité à Milan, il y a eu 4 numéros : Nos 1 (double) et 2 : Salgari, Asso di Picche, un bref aperçu sur la B.D. sud-américaine, Amok. No 3 : deux études sur Mickey et dans le numéro 4 une réédition du Spirit. C.M.

COMICS EN ESPANA (Los) (Esp.)

Etude sur l'histoire de la bande dessinée espagnole par Luis Gasca. Cette édition de très grand format comporte sur ses 256 pages plus de 700 illustrations dont une très grande partie en couleurs. C'est la seule étude valable sur la bande dessinée espagnole. Edité par l'Editorial Lumen, Barcelone 1969, Los Comics en España se divise en 13 chapitres : la fusion du texte et de l'image, TBO, Pinocchio, Mickey, les différentes revues de bandes dessinées, le grand hebdomadaire Chicos, Pulgarcito, l'avalanche des histoires en B.D., El Coyotte, puis la bande adulte... C.M.

COMICS EN LA PANTELLA (Los) (Esp.)

Ouvrage publié dans le cadre du XIIIe festival international du cinéma de San Sebastian. Ecrit par Luis Gasca, ce pocket-book de 360 pages présente par ordre alphabétique la liste de tous les « serials », dessins animés, qui ont été réalisés à partir de la bande dessinée. C.M.

COMICS IN U.S.A. (B)

Série de cinq chapitres consacrés à la bande dessinée américaine, publiée par Maurice Horn en août 1970 dans l'hebdomadaire Tintin. H.F.

COMICS ON PARADE (U.S.A.) Copyright UFS

Comic book lancé en 1938 par l'United Features Syndicate pour y rééditer certaines de ses bandes (Tarzan, Lil'Abner, The Captain and the Kids, Fritzi Ritz, etc). P.C.

COMICS POCKET (F)

Titre de la collection de revues de poche éditées par les Editions Aredit depuis 1968. Les principaux titres, réservés aux adultes sont : Atomos, Aventures Fiction, Bat Lash, Brulant, Coplan, Eclipso, Etranges aventures, Flash espionnage, Hallucinations, Ma-

niaks, OSS 117, Sidéral, Choc, Vengeur, etc. De format 19 × 13 cm, ces publications comportent 196 pages en noir et blanc. H.F.

COMICSRAMA (It.)

Périodique dont le premier numéro paraît le 1er février 1968. Il cesse de paraître après 4 numéros le 4 mars 1968. Comicsrama était édité par Giorgio Bertelli de Milan. Au sommaire : Big Ben Bolt, Brick Bradford, Mandrake (Phil Davis), Robin Malone, Steve Canyon et Raff de V. Cossio. C.M.

COMICS WORLD (It.)

Organe du « Club Gli Amici del Fumetto », Comics world est une publication bimestrielle. Elle est fondée le 5 mai 1967 par Gianni Bono et Nino Bernazzali. Le directeur responsable est Claudio Tempo. Au sommaire : des études, des reportages et des rééditions : Flash Gordon de Dan Barry par exemple. Au cours de ses parutions, Comics world a plusieurs fois changé de format et de présentation. C.M.

COMICUS BOUQUINUS (Suisse)

Créé en 1970 et animé par Pierre Strinati, c'est le fanzine de G.E.L.D. (Groupe d'Etude des Littératures Dessinées). De grand format, présentant des études sur l'Age d'or et des conseils pour devenir dessinateur de bandes dessinées. Après six numéros, Comicus Bouquinus raréfie ses parutions et disparaît. C.M.

COMISSARIO SPADA (It)
Copyright S. Paolo di Alba

C'est le 19 avril 1970 qu'apparaît pour la première fois de commissaire Spada dans les pages de l'hebdomadaire italien « Il Giornalino ». Cette bande dessinée est admirablement mise en images par Gianni de Lucca sur un scénario de Gian Luigi Gonano. Spada fait partie de la Criminalpol (Police criminelle de Milan), il est accompagné dans ses aventures par le brigadier Pensotti et les agents Andreola et Clerici. Il a pour informateur, un étrange personnage, Sgrinfia. Pour le commissaire Spada, un criminel n'est pas un ennemi mais un danger pour la société. Les dessins très particuliers de Gianni de Lucca lui ont valu un « Yellow Kid » lors du Congrès de Lucca en 1972. H.F.

COMIX (U.S.A.)

Comix, « a history of comic books in america », est l'histoire des comic books. C'est Les Daniels qui a rédigé cet ouvrage publié par Outerbridge et Dienstfrey en 1972. De format 22 × 29 cm, Comix comporte 198 pages et donne une importante documentation sur le sujet. Les Daniels et le Mad Peck Studios ont présenté cette histoire du comic book en huit chapitres : le début des comic books, la naissance du comic book, le Comic Code, les nouveaux comics, Marvel, les underground comics, enfin une bibliographie. C.M.

COMIX (Allemagne)

Revue de bandes dessinées paraissant en Allemagne depuis 1971. De format comic book, couverture quatre couleurs, Comix a 32 pages. Au sommaire : Astérix, Superman, Iznogoud, etc. C.M.

COMMANDO (F) Copyright Artima

Publication mensuelle éditée par Artima dans le format classique 23 × 17,5 cm, 36 pages. C'est en octobre 1959 que paraît le premier numéro ; en 1962 la revue devient bimensuelle mais passe au format de poche. Au sommaire, des histoires de guerre et de bravoure provenant des comic books américains. H.F.

COMMANDO CAIMAN (B)
Copyright Ed. du Lombard

Nom de bataille de la célèbre équipe de super-baroudeurs commandée par Bruno Brazil. C'est dans l'épisode « Commando Caïman » que Bruno Brazil, jusqu'alors solitaire, va former son équipe de choc : Gaucho Moralès, le bouillant Mexicain, Whip Rafale ; la reine du foret, Big Boy, Texas et Billy. C'est W. Vance qui met en scène ces six personnages imaginés par Greg. H.F.

COMMANDO YANK (U.S.A.)

Héros costumé et masqué (sa tenue se composait d'un loup, d'une cagoule et d'une sorte de battle-dress), émule de Captain America, né de l'exaltation guerrière en juillet 1942, dans les « Wow Comics ». Il a paru aussi dans America' s Greatest Comics et dans Whiz comics jusqu'en octobre 1948. Il a été dessiné, entre autres, par Dan Barry et C. Pfeuffer, sur scénarios d'Otto Binder. P.C.

COMMANDOS DE MARS (Les) (B)

Bande dessinée réaliste de Willy Vandersteen réalisée pour le « Petit Monde » en 1946. Commandos de Mars sur la Terre a pour thème une classique histoire de science-fiction des années 30 : l'invasion de la Terre par des extra-terrestres. Le dessin nerveux de Vandersteen, les inventions toujours plausibles donnent à cette série, dominée par la peur atomique de l'immédiat après-guerre, un petit air de vérité. La Terre est au bord de la défaite et ne résiste que grâce à l'action de petits groupes protégeant des savants à la recherche d'une arme. On ne vaincra les Martiens que grâce à l'envoi de rockets sur Mars, dont l'action désagrégeante sur l'atmosphère de celle-ci forcera les Martiens à la cessation des hostilités. Cette série a été publiée en néerlandais dans « Ons Volkske ». A.L.

COMMENT ON DEVIENT CREATEUR DE BANDES DESSINEES (B) Copyright Marabout

Franquin et Gillain répondent aux questions de Philippe Vandooren dans cet ouvrage publié en 1969 dans la collection « Marabout-service » pour la série « Réussir ». Dans la première partie, André Franquin explique ce qu'est pour lui la bande dessinée humoristique, tandis que dans la deuxième partie, Joseph Gillain conseille de beaucoup travailler pour arriver à faire de la bande dessinée réaliste. En conclusion, Philippe Vandooren donne son point de vue. Ce pocket-book de 175 pages est abondamment illustré par des dessins de Franquin et de Gillain. C.M.

COMMISSAIRE BOURDON (Le) (B)

Personnage important des aventures de Ric Hochet, auxquelles il apporte bien souvent le point de départ. Commissaire de la Police judiciaire parisienne, Bourdon a pour adjoint l'inspecteur Ledru. Sa nièce Nadine est devenue la meilleure amie de Ric Hochet. Toujours bougonnant, la moustache en bataille, il tire souvent son ami détective des pires situations à la dernière minute. H.F.

COMMISSAIRE GILLES (F)
Copyright Opera Mundi

Bande dessinée policière adaptée d'un roman de Jacques Decrest par Andréas Rosemberg pour le compte de l'Agence Opera Mundi de Paris. Suite d'aventures où se mêlent intrigue policière et aventures sentimentales sur 404 bandes quotidiennes. C'est le quotidien l'Aurore qui a publié cette série en 1966-67. H.F.

A suivre...

ECHOS

HENRI FILIPPINI

ENCORE LA CENSURE !

Une nouvelle fois, la censure frappe des publications de bandes dessinées pour adultes. « Jungla », « Lucifera », « Isabella », « Lucrece », « Jacula », et quelques autres héroïnes importées d'Italie ne sont plus au rendez-vous de nos kiosques. Une note des services de M. Marcellin vient en effet d'interdire à l'exposition et à la publicité ces charmantes vamps. Seuls deux titres restent autorisés pour le moment : « Mortimer » et « Hors série couleur », titres qui, je le signale, offrent des récits de qualité en couleurs.

CORTO MALTESE DANS « FRANCE-SOIR ».

Depuis quelque temps, Corto Maltesse, le marin flegmatique d'Hugo Pratt, est présent chaque jour dans le quotidien « France-Soir ». Il s'agit de la première aventure de cette série « La balade de la mer salée », une très belle histoire, peut-être la plus belle de Pratt, c'est tout dire. Signalons que cette aventure sera ensuite réunie dans un luxueux album de plus de 160 pages, édité par Publicness. Parution prévue au debut de 1974.

LES DEMONS DE LA NUIT, par M. Tacq.

Les « Castors » reviennent en force depuis quelque temps et c'est une bonne chose pour tous les amateurs de cette fameuse patrouille créée voici tout juste vingt ans par Tacq et Jean-Michel Charlier. L'absence de Charlier est regrettable, mais les Castors au fil des albums retrouvent peu à peu leur visage d'autrefois. Cet album nous offre la fin du « Pays de la Mort », aventure africaine qui ne manque pas de qualité et qui permet à nos scouts de débrouiller un complot entre chefs ennemis. Editions Dupuis. - 6,75 F.

HOMMAGE A ALAIN SAINT OGAN.

Une nouvelle fois, notre ami Alain Saint Ogan reçoit un juste hommage de l'Institut de Recherche des Amis de la Bande Dessinée de Toulouse. Ce volume souvenir offre 48 planches publiées par le créateur de « Zig et Puce » dans le quotidien « La Dépêche du Midi » entre 1921 et 1928. C'est un véritable plaisir que de retrouver cette fraîcheur que Saint Ogan donne avec tant de générosité et de talent. Tous les admirateurs de ce grand nom de la bande dessinée auront plaisir à posséder ces dessins, d'autant plus qu'il s'agit de reproductions d'originaux écrits de la main de l'auteur.
25, rue Homère, Toulouse. - Prix : 30 F.

SPECIAL RENE GOSCINNY.

Jacques Glénat vient de nous offrir un nouveau numéro de ces fameux « Cahiers de la bande dessinée ». Numéro d'autant plus important qu'il est entièrement consacré à René Goscinny. Très rarement, Goscinny accepte de répondre à une revue spécialisée dans l'étude des bandes dessinées. Avec ce numéro des « Cahiers », il se confie et dit tout ce qu'il pense de sa carrière, du phénomène « Astérix »... Des études de son œuvre, une très importante bibliographie, de nombreuses illustrations complètent ce très bon numéro des « Cahiers » que je vous recommande de ne pas manquer.
« Les Cahiers de la B.D. », No 22.
17, avenue Alsace-Lorraine, Grenoble.

5e CONVENTION DE LA B.D.

1973 marquera une date pour la Convention de la bande dessinée. Comme l'an passé, elle se tiendra à la Mutualité de Paris (métro Maubert-Mutualité) le samedi 20 octobre, de 10 heures à 19 heures. Mais cette année, la surface d'exposition sera multiplié par trois et les visiteurs auront la possibilité d'assister à de nombreuses manifestations. Tous les dessinateurs seront là pour dédicacer leur nouveaux albums (il devrait y en avoir une bonne centaine), un « Tac au Tac » non stop se tiendra sur un podium et de nombreuses autres surprises vous y attendront. La presse soutiendra cette manifestation, ce qui nous permet d'espérer un nombre de visiteurs record. Rendez-vous à tous le 20 octobre, à la Mutualité, pour la grande fête de la B.D.

LA LOI DE L'OURAGAN, par Hermann et Greg.

Un nouveau volume des aventures de Bernard Prince qui mérite d'être lu par tous les amateurs de bande dessinée d'aventure. Le feu menace de mort les habitants d'une terre isolée par la mer. Prince va traverser la fournaise pour les prévenir que des secours arrivent. Hermann et Greg nous font vivre cette longue marche en ménageant le suspense à chaque page, grâce à un dosage savant. C'est au cours de cette histoire que Prince va découvrir et sauver son nouveau compagnon d'aventure, Boulle de poils, le petit ours malicieux.
A signaler la mise en couleurs particulièrement soignée et dessins d'Hermann qui désormais ne doit plus rien à personne.
Dargaud Editeur - 44 pages couleurs. - 9,75 F.

A. TALON MEPRISE L'OBSTACLE, par Greg.

Voici de nouveau le héros du journal « Pilote » pour une nouvelle série de gags cuvée 73. C'est bien sûr avec plaisir que nous retrouvons ce gros bonhomme et son univers loufoque, d'autant plus que Greg ne le ménage pas tout au long des quelques trente gags offerts avec générosité par Talon. Il y avait Gaston, il y a désormais Talon, un point commun existe entre ces deux géants du gag : ils sont monstrueux de bêtise et pourtant on les aime bien et on les redemande. Alors ami Greg, au travail pour une nouvelle série prochaine.
Dargaud Editeur - 48 pages couleurs - 9,75 F.

L'ILE A DOUBLE FACE - LA FUSEE HORS DU TEMPS, par Dan Barry.

Voici enfin sous forme d'albums en couleurs et cartonnés le célèbre héros d'Alex Raymond, Flash Gordon, appelé en France Guy l'Eclair. Deux albums sortent simultanément. Tous deux sont dessinés par Dan Barry. Il s'agit de deux aventures tout à fait dans la tradition de ce personnage qui parcourt l'espace en compagnie de son éternelle fiancée, la jolie brune Camille. Tous les nostalgiques de ces héros et les autres liront avec joie ces deux très bons albums d'un des grands héros de l'Age d'Or. Signalons que les épisodes présentés ont paru dans le « Journal de Mickey ».
Editions Hachette - 48 pages couleurs - Prix : 10 F.

LA MONTAGNE INTERDITE, par Lee Falk et Phil Davis.

Autre grand héros de l'Age d'Or, qui, à son tour, se voit présenté sous forme d'album de luxe. C'est Mandrake le magicien, le célèbre personnage créé voici plus de quarante ans par Lee Falk et Phil Davis. L'épisode qui nous est offert est plus récent,

mais n'en demeure pas moins passionnant. Mandrake et ses amis doivent percer le secret de la montagne interdite, c'est tout un programme pour notre magicien.
Editions Hachette - 48 pages couleurs - Prix : 10 F.

SALADE DE SAISON,
par Claire Brétécher.

Ce volume de la collection « Humour » nous est plus familier puisqu'il présente un auteur que tout amateur de bande dessinée connait. Ici, la gentille Claire ouvre le dialogue avec ses lecteurs grâce à tout un monde de personnages aux problèmes multiples. Si l'on y regarde bien, on s'aperçoit que ces problèmes sont les nôtres et là, c'est moins drôle, c'est même souvent angoissant. Mais avec Brétecher, tout finit par une pirouette et après tout, c'est mieux ainsi. Un très beau livre dont je vous conseille de lire une page chaque soir avant de vous endormir. Vous ferez de jolis rêves.

Dargaud Editeur - Collection « Humour ».

LES DIEUX BARBARES,
par Paul Gillon.

Avec ce premier volume des aventures de Jérémie, Paul Gillon nous plonge dans l'univers fabuleux des flibustiers de l'Ile de la Tortue, dans le monde sans pitié de ces hommes qui couraient les mers à la recherche de butins. Au milieu de ce monde en ébullition, Jérémie est un jeune garçon solitaire qui parcourt les mers d'aventure en aventure aux grés des courants et de l'humeur de ses compagnons de rencontre. C'est un plaisir pour l'œil de retrouver ces planches magnifiques enfin en couleurs pour ceux qui les avaient lues dans « Pif » en noir et blanc. Un très bel album qui donne à rêver.

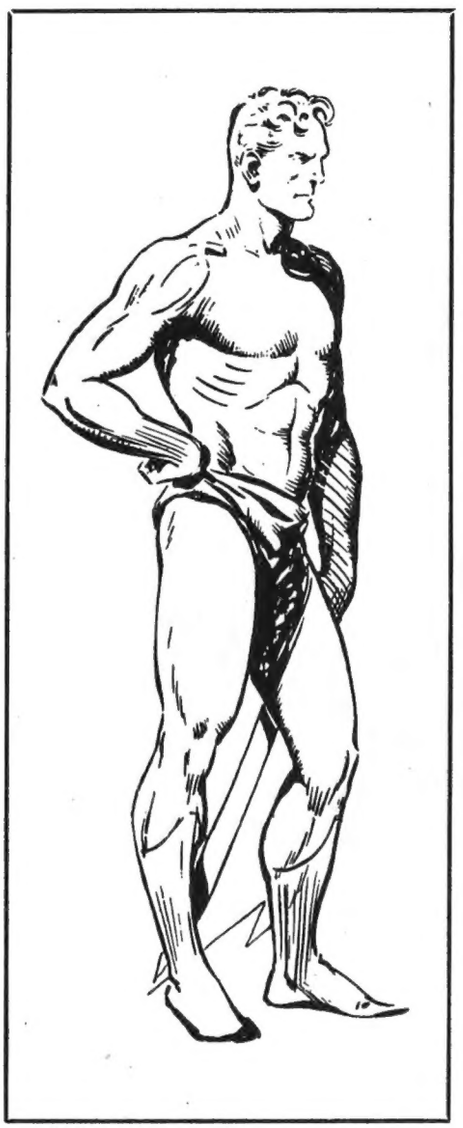
Dargaud Editeur.

LES AGES FAROUCHES,
par André Cheret et Roger Lecureux.

Premier album dignement présenté des aventures du fameux « Fils des âges farouches », Rahan. La couverture en double page est magnifique et donne envie de lire ce volume. Il contient deux aventures parues dans l'hebdomadaire « Pif », mais quel plaisir que de retrouver Rahan sur un papier de qualité et avec des couleurs qui nous font oublier celles si médiocres du trimestriel consacré à ce héros. C'est une bonne histoire d'aventure préhistorique, actuellement la meilleure du genre réalisée par un dessinateur que nombre de lecteurs auront plaisir à découvrir.
Editions Hachette - 44 pages - Prix : 10 F.

LE JUSTICIER DE SHERWOOD,
par Martin Sièvre et Jean Ollivier.

C'est le second volume d'histoires tirées de « Pif », c'est aussi et enfin pour Martin Sièvre (en fait le grand dessinateur portugais E.T. Coelho) la chance d'être publié dans une présentation qu'il a bien méritée depuis longtemps. Le justicier de Sherwood c'est le fameux Robin des Bois, ce hors-la-loi que le cinéma et la bande dessinée ont rendu célèbre à plus d'un titre. La mise en couleur très habile, où les verts et les ocre dominent, fait de cet album, une œuvre de qualité que tout amateur de bande dessinée se doit de posséder.
Editions Hachette - Prix : 10 F.



A PARAITRE OCTOBRE 1973

FLASH GORDON

Nº 3 - 1934-1936

PAR ALEX RAYMOND

TRADUCTION
EDOUARD FRANÇOIS
MANUELLA PILAR

EDITIONS SERG

5e CONVENTION DE LA BANDE DESSINEE : 20 OCTOBRE 1973

LUCCA 9 : 28 OCTOBRE - 3 NOVEMBRE 1973

Service LIBRAIRIE